MagazinNES

Vol 2 Num 2
Abr-Jun 2008

Revista NO oficial de... Nintendo®

SUPER MARIO BROS.™
EL VIDEOJUEGO DE LOS SEIS SIGMA

Recuerdos Bizarros:
Iron Sword

AREA 404:
Crisis Force

Acaba con...
Snake's Revenge

Bajo la Lupa:
Sword Master
The Legend of Zelda
The Firemen
Batman & Robin
¡Y Más!

Reportaje Especial:
La piedra con que tropecé

Déjà Vu:
Extraterrestres

magazinnes.blogspot.com

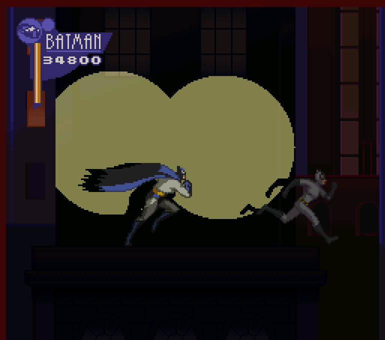
PROHIBIDA SU VENTA

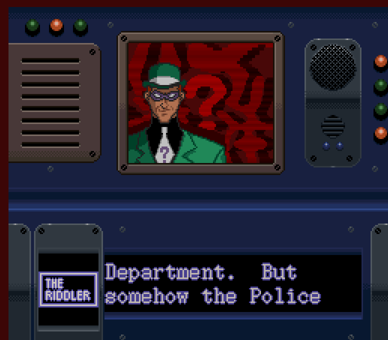




LA BATISEÑAL QUE ESTABAS ESPERANDO

CON TODO EL ESTIGMA DE LA SERIE ANIMADA
GANADORA DE 2 EMMYS









PARA TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

INDICE

Página

2 .... Editorial
4-5 .... En portada: Super Mario Bros.
6 .... Recuerdos Bizarros: Iron Sword
7 .... Truqueando con el control
8 .... El Laboratorio: Megaman Ultra
.... Bajo La Lupa:
10 Sword Master
11 The Little Mermaid
12 The Legend of Zelda
13 The Fireme
14-15 The Adventures of Batman & Robin
16 Mortal Kombat
18 .... Déjà Vu: Los Extraterrestres
20 1492
21 .... Temas de interés: Sello Nintendo
22 .... Recomendaciones MAME: Trojan
24-25 .... L@s Lok@s de la NES
26-33 .... Reportaje Especial: "La piedra con que tropecé"
34 .... Area 404: Crisis Force
36-37 .... Construcciones: Power Station 2
38-77 .... Acaba con: Snake´s Revenge
78 .... Programitas en Mi PC: Tips y Atajos
79 .... Ocio en la Red: "Quizzes"
80 .... Natural Born Heroes: Megaman Ultra
81 .... Háblale a la MANO
82-85 .... TOP 10: Technos Japan
86 .... El Genio de la Consola
87 .... Bios: Personalidades (por L.A. Rata)
88-89 .... Opiniones: Viejas Tradiciones
90 .... Continue y Fé de Ratas



** Bajo La Lupa **

Test your might con **Mortal Kombat**, o ternura cetacea con **La Sirenita**... ¡y hay más!.

Pag 10



REPORTAJE ESPECIAL
LA PIEDRA CON QUE TROPECÉ

Porque también los héroes meten la pata, y para evidenciarlo, un reportaje de **Master Higgins** (con todo y frutitas).

Pag 26

Pag 38



Acaba con...

SNAKE´S REVENGE

Y también le damos una oportunidad a la oveja negra de la familia **Metal Gear**, solo para descubrir que: ni la necesitaba. Mapas, estrategias, y todo lo necesario para, ya sabes: dizque salvar al mundo.



TOP 10

El escalafón de los dos dígitos nos presenta a **Technos Japan**, con esos macrocéfalos que presumen sus super golpes, echando pleito hasta en el sano deporte.
¡Ah qué pelaos tan pelaos!

Pag 82



DJV

Extraterrestres a la vista; y no somos los únicos que los alucinamos, parece haber una conquista de pixeles verdosos en 8 y 16 bits.

Pag 18



Area 404 -Crisis Force-

Aunque podría existir la posibilidad de verlo en la ***Consola Virtual***, aquí le damos el remojo.

*¡Que el **Universo** entre en **Crisis**!*

Pag 34



RECOMENDACIONES MAME
Ve rompiendo el cochinito para ***Trojan*** (no es un condón), porque te exprimirá hasta la última moneda.

Pag 22

EDITORIAL



*Hablando del ofrecimiento de **MagazinNES**, en todo momento hemos partido de una máxima, que consiste en disociarnos del esquema de las modas establecidas: la moda del color minimal por excelencia (blanco); la moda de restar a las secciones su albedrío; la moda de encajonar los conceptos en el acervo colectivo (no por tradición y afinidad, sino por mero formulismo, impuesto por la inercia de hacer las cosas)... es por ello que dicha disociación nos hace adoptar, respectivamente a esas modas, una reproducción de lo que en la psicología del color nos acerca al sentimiento del objeto, no por método subliminal, sino por añoranza y para regocijo de esos ayeres; una opinión variable a cada sección, con el sentir del columnista en turno; y una lógica para rescatar esos objetos (en apariencia sin valor) que en su conjunto moldean una de las caras de **MagazinNES** que tanto ha gustado.*

*El resultado: un "**TOP 10**" dinámico para que te preguntes ¿cuál será la siguiente categoría (o anormalidad) a calificar?, un "**DéJà-Vu**" del videojuego, embebido con ingredientes culturales, secciones como "**Acaba con...**" que en verdad exploran la totalidad de un título (la obscena cantidad de 40 páginas en este número, para **Snake´s Revenge**, es una muestra), un "**Bajo La Lupa**" abordado con sentido del humor, y mezclado con sucesos anecdóticos, con la intención de distenderte en alguna de estas tardes de mucho ajetreo por el trabajo, escuela, u otro; y en general, una atmósfera que tratamos de recrear siempre con actitud propositiva, no con garra de tigre, antes bien con una sincera invitación a probar los juegos que aquí presentamos, sean buenos... o para el perro.*

*Todo esto, que sirve como aclaración, es asimismo una introducción editorial no solo para este número de **MagazinNES**, sino para los que has tenido, y los que vendrán: es mi garantía de un espacio de tales características, para un público que día con día se vuelve más exigente (¡que gusto saberlo!). No te conformes con menos, que somos susceptibles de mejorar por tí.*

Sin más demora, Tribilín dice: jojojoy, adelante con la función.

MagazinNES

MagazinNES

TIENE PARA TI

Recuerdos Bizarros

Quitamos lo “normal” del mundo del videojuego, y por exclusión nos quedamos con lo **bizarro**.

Ahh sí!, y de esas telas hacemos el tijereo.



Háblale a La Mano

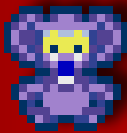
Todo empirismo tiene un principio.
¿Cuál es el tuyo?...

¡Háblale a la MANO!

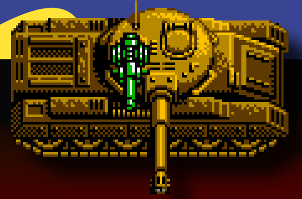


Bajo La Lupa

Te damos una segunda opinión sobre tus juegos de NES y SNES, en base a un invento llamado “Lupa”.



Reportaje Especial



Hablamos de las cositas descuidadas que hacen ruido en nuestra consola, enmarcadas en un Apartado Especial, como debe ser.

SANA DIVERSIÓN EN TU NES
¡¡Y MUCHO MÁS!!

Revista NO oficial de Nintendo®

magazinnes.blogspot.com

En Portada

SUPER MARIO BROS.™

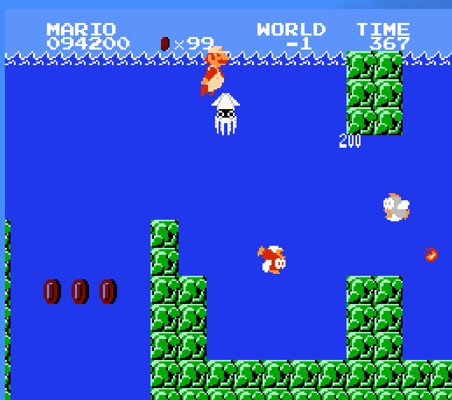




*En la retórica del arte existe una razón de ser de toda creación: que esta sobresalga mientras su autor quede olvidado o nadie pregunte por él; pareciera que si esta regla se cumple se gana el favor de la crítica. En este caso, felizmente, no es necesario ni saber lo uno, ni abogar por lo otro, son cosas que al final del día nos vienen importando un bledo, no por indiferencia costumbrista, sino porque a la luz de este **suceso**, lo que obtenemos es el irrecusable y genuino traslado de alguna de esas fantasías oníricas tenidas, en el ofrecimiento de un videojuego: **Super Mario Bros**.*

*El juego es rico en elementos, no pudiendo decir con certeza cuál es la idea en sí que lo homogeneiza (fuera de sus plataformas, notables por cierto): al parecer, el héroe vive en un reino de setas, o de hongos, donde unas tortugas llamadas koopas (y su malvado rey) han raptado a la princesa **Toadstool** (feo el nombrecito, aunque conserve la alusión a los hongos con el "toad"); **Mario**, el héroe de esta historia, es o un pastelero, o un cocinero, o un fontanero... esto último según las malas lenguas, aunque también se argumente que era el héroe **Jumpman** que rescató a **Pauline** (o* **The Lady**, *se comprenderá ahora lo inestable de los argumentos en los videojuegos) de **Donkey Kong**. Para su Aventura, **Mario** puede comerse una golosina de hongo (¿o cómo explicamos que se la jambe de una mordida, dado su tamaño?), con lo que será "Super"; también podrá tocar una flor de fuego (niños, no lo hagan si llegan a ver alguna) para así poder lanzar bolas de fuego. Una estrella, lasciva y coqueta, también encontró cobijo en este juego, donde al ser tomada por Mario, este se hará invulnerable por un cierto tiempo.... Si me pidiesen hacerle una historia a este juego, me parecería más plausible decir que un hongo dermo bacteriano se coló por el excusado, procreando más hongos, y mutando a las tortugas (donde he oído eso), en un mundo, que en teoría, debería ser foco de infección e incubadora de bichos, para lo que se requieren los servicios de alguien llamado **Mario**.*

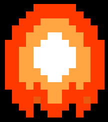




Mundo -1. Y así también se hizo leyenda

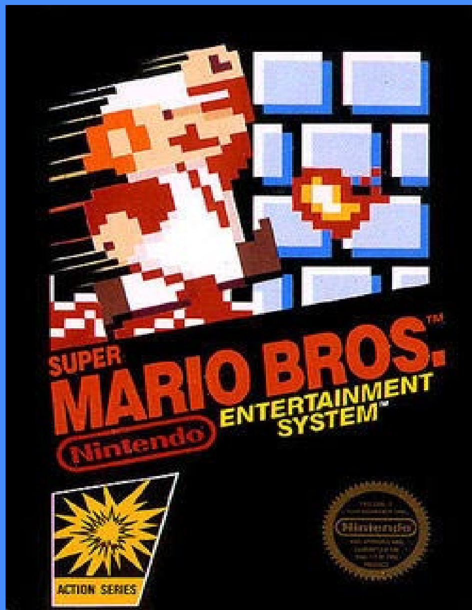
Podría continuar agregando compuestos al brebaje, pero a estas alturas de la vida, querer decir algo más sobre esa línea de análisis sería sobrellenar el contenedor que hace muchos ayeres quedó lleno, futilidad de la que quisiera prescindir en esta ocasión. Así pues, para lo que resta del comentario de portada, abordaré el asunto con otro tipo de sustancia.

Se sobreentiende que el juego es toda una proeza del entretenimiento, pero también hay elementos fuera de él con los que



SUPER MARIO BROS.™





Super Mario Bros. Box Art

cohabita en perfecta simbiosis, elementos que siguen ejerciendo una fuerte presión sobre la colectividad que gusta del pasatiempo.

*Algunos dicen que se le vio previamente en el **Atari 2600**, donde la base de su programación era la misma que se vería dos años después en **Famicom**.*

También se dijo en algún momento que Mario podría ser comunista... ¿has notado la estrella roja que despliega cuando conquista un castillo?... planteándose asimismo que los koopas son piratas, por ostentar una calavera en sus banderines; ni que decir del mundo -1, error en el juego que nos conducía a un mundo acuático sin salida.

Así como esas, hay otras historias y anécdotas, que en su conjunto o de modo individual le dieron, le dan, y le seguirán dando respiración y nueva luz al clásico de clásicos, al que mucha gente juzga como el mejor Videojuego de la historia: no solo por su potencial plataformero, sino también por estos nibelungos de que se hace acompañar.



*Es natural que, llegando a la popularidad de un casi **Superman** o **Mickey Mouse**, a muchos de nosotros nos harte saber una cosa más de **Mario**, aunque esa no sea razón ni mínimamente suficiente para no seguir jugándolo.*

*Sobran razones para que se le vea en una portada, y sobre ese punto (incontrovertible) es mejor no pensar en las cosas que no le vienen a bien, que sería más provechoso gastar ese tiempo con el publi-relacionista de **Nintendo** número 1: aplastando Goombas, pateando caparazones, trepando enredaderas, juntando monedas, o tirando al Rey Koopa a la lava de un marmoleado castillo.*



Desinflar Goombas ha sido de lo más divertido de **SMB**

*A veces, la vida no tiene mucho de "linda", pero estoy seguro que, combada con **Super Mario Bros.**, siempre tendrá algo por lo que merezca vivirse.*

"Thank You Mario. But our princess is in another castle".



RECUERDOS BIZARROS





Dentro de la métrica del videojugador aficionado, ***Ironsword*** no vendría siendo un engalanado título de la rareza, y no por desarrollarse en un época feudal, sino porque es de lo más común conjuntar los mismos elementos que *Sam Raimy* tomara, 5 años más tarde de la aparición de este juego, en su trilogía del *Despertar del diablo* (*Evil Dead*), o más precisamente en ***Army of Darkness***; más aún tratándose de un videojuego.



AIRE, FUEGO, TIERRA, AGUA... Y NO ES EL CAPITAN PLANETA

En oposición a este vistazo superficial, y dado que me gusta gastar algo de mi tiempo escrutando los argumentos, ambientes, dermis e hipodermis de mis juegos, me permito clasificarlo para esta sección; y son, de esas observaciones desprendidas, de las que de aquí al final del artículo les hablaré. ¿Comenzamos?...

Este juego es la secuela del juego ***Wizards & Warriors*** (como subtítulo podemos ver un ***Wizards & Warriors II***), donde el malvado mago *Malkil* ahora regresa en forma de cuatro elementos, robando a cada rey animal sus preciados objetos, y esparciendo maldad por los reinos.

Kuros, cansado de remachar su armadura, se felicita porque de nueva cuenta tendrá una verdadera aventura, aunque antes de blandir la espada en contra de los elementos, deberá darle un huevo de oro a un águila, devolver su potestad a un dragón, alimentar a un sapo sub-desarrollado, y darle su tarro para cerveza a un pariente lejano del ornitorrinco, para luego de restañar estos egos hacer lo que corresponde, que como dije, es cargarle la mano al elemental en turno.

HÉROE ENCARNADO

Pocos juegos muestran en su carátula un personaje real. En este caso, el *ragazzo* italiano *Fabio Lanzoni* hizo la caracterización de *Kuros* para la caja del juego... una pena que no hubiese una *edición limitada* para "caballeros".

Así como toda sabiduría tiene algo de senil, todo caballero tiene algo de hechicero: *Kuros*, además de poseer el arsenal de todo buen macho medieval (espadas, hachas, dagas), podrá hacerse de algunos hechizos, ya sea comprándolos con oro que hay por ahí diseminado, o abriendo cofres con llaves igualmente por ahí tiradas.



SEÑOR DRAGON, ¿HA VISTO PASAR UN CONEJO BLANCO?

YOU HAVE ASSEMBLED THE IRONSWORD

Respecto a los escenarios, todos ellos presentan un avance en escalada, con una que otra caída al interior de las montañas (para desafiar a cada perversa terraformación), pero con predominio de plataformas, resbaladillas e inflables, como ese escenario repleto de cúmulos nimbo, donde si tomamos en consideración que en Kuros está más trabajado el valor del salto que el del espadazo, se entenderá lo complicado que se hará llegar hasta donde los humanos tocan arpa.

El juego tiene muchísimos cuartos secretos, y aún dentro de los cuartos secretos te puedes encontrar más cuartos secretos; también hay un pequeño mesón, donde además de comprar comida y armas, podrás apostar en un minijuego, en el cual hay que adivinar dónde caerá el cráneo.



AYÚDAME QUE TE AYUDARÉ

Mientras no encuentres el hilo del juego este presenta un reto alto, donde suelen darse situaciones de cambio de arma sin intención de, cosa que te desorientará; te conviene echarle un ojo al manual para saber sobre los objetos, el modo de juego, y sus objetivos.

Este juego no es un ejercicio metafísico, pero maneja un simbolismo muy particular: se usa con frecuencia el número 4, que viene siendo la base de la vida: 4 animales, 4 elementos, 4 partes de la espada, 4 reinos...

Esta es una producción de **Rare**, donde se vio involucrado el genio *Stamper* , y es ahí donde el juego comienza a explicarse, al ver que la cosa no va tan en serio, en el sentido del libreto y la animación.

Bueno, ahora que ya sabes algunos de los motivos por los cuales lo juzgo extraño, no me queda más que invitarte a probarlo, solo cuando estés atrapado en la telaraña de la veleidad, pues solo así alcanza el pico más bajo del éxtasis plataformero.

TRUQUEANDO CON EL CONTROL

Crisis Force (J)

15 Vidas (Kódigo Konami):

En el título del juego oprime:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

y START

Con esto iniciarás con 15 vidas, aunque solo veas 9 en tu marcador (indicadas por la gema roja de la esquina superior izquierda).



Rambo

Escenario Final:

Introduce el siguiente password para ir al final del juego

yDaB pc71 jQ0A uT3D nfWW 3UKT Yv4g G5WH

Thank you Rambo.
We knew that
you would save
them.

Vice: Project Doom

Selección de nivel

Presta atención, que tiene truco. Oprime **A** en el control 2 y luego **RESET**. Enseguida, cuando veas el nombre de **SAMMY** oprime **A**



en el mismo control 2 para ver los *stages* o **B** para ver las misiones, ve oprimiendo ↑ ó ↓ para cambiar el número de *stage* o nivel (el jefe final está en el *stage* 114);



por último, en el control 1 mantén presionado **B** y enseguida oprime **A** para dar inicio.

Ajuste de Velocidad

Una vez que activaste el truco anterior, y cuando ya estés jugando, oprime → en el control 2 para que actives una cámara lenta, con ← vuelves a la velocidad normal.



Renegade

Saltar niveles

Nivel 2

Control 2: Presiona y mantén ←
Control 1: ↓ ↑ → ↑ ← ↑ **START**



Nivel 3

Control 2: Presiona y mantén ↓
Control 1: ↑ ↓ ← ↓ → ↓ **START**

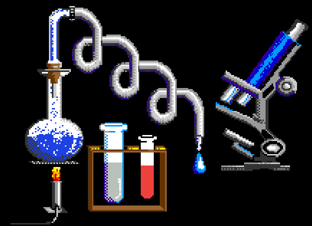


Nivel 4

Control 2: Presiona y mantén ↑
Control 1: ↓ ↓ ↑ ↑ → ← **START**



Hechos en casa, hacks, nuevas apariciones, nuevas creaciones, secuelas perdidas, prototipos, sin licencia... todo ello y más, solo concebido en....

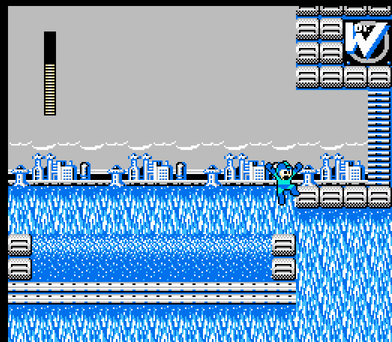


El Laboratorio

Megaman Ultra

20 años han pasado desde que el nefario Dr. Willy fue apresado; y de entre los sedimentos de una civilización que pulula en tecnología, el Dr. Light se ha dado tiempo para crear a "X". Esto es historia antigua, porque 6 meses atrás el Dr. Willy ha escapado, robando las huellas de "X", mimetizándolo, y haciendo algunas mejoras a sus robots maestros, así que una vez más, Megaman tiene que corregir los pequeños errores humanos.

Esta aventura se parece a una secuela de lo más normal de un episodio perdido de Megaman, sin embargo, contiene un elemento carente en el resto de los juegos oficiales (aunque reconozco que esto no siempre es bueno, como con **Megaman**): dificultad alta, la cual ya no será ofensiva al seguidor de Rockman que así lo había querido, pues quien se encargó de este rediseño la ha ajustado bastante bien, aunque para ello haya hecho crossover con otros dos juegos de **Nintendo** como parte de la propuesta.



UN DECHADO DE NUEVOS ESCENARIOS LE ESPERAN A MEGAMAN: ¡INCLUIDOS DE SMB, Y METROID!

En primera instancia tenemos que el juego cuenta con un nuevo surtido de melodías, y es que si **Megaman** ahora es transportado a un escenario de **Super Mario Bros.** como que una melodía electrónica no encajaría en ese reino de setas.

En segunda instancia tenemos los escenarios: este juego usa la plataforma de **Megaman II**, pero con rediseños de ambiente de **Megaman III** y **V**, así como de otros juegos como son **Super Mario Bros.** y **Metroid**.

En la cabecita del Einstein malvado se ha fraguado un plan más complicado de lo que estamos acostumbrados, lo que sale a la luz no solo en la dificultad de dichos escenarios, sino también en la actualización de los robots maestros, quienes notarás



al instante no solo con mayor poder, velocidad y aguante, sino también con algunos patrones adicionales de ataque (sin descuido al gameplay) que no te darán respiro, ejemplo de ello es Metal Man, quien ahora te cazará con múltiples sierras con su ya conocida rutina de IA, desafiando la rapidez de tu dedo para oprimir disparo, y el simultáneo cálculo de los espacios donde no te dañará, algo verdaderamente digno de verse.

UN CENTAVO POR TUS PENSAMIENTOS "X", AUNQUE ALGO ME DICE QUE NO SERÁN DE MI AGRADO

Se ha mantenido el arsenal de **Megaman 2**, aunque con ligeros retoques y nombres, como saw cutter, ultra beam, ice bubble, vector claw, etc.

Una vez que te adentras a la fortaleza del **Dr. Willy** y **"X"**, notarás no solo mayor dificultad en estos escenarios, sino también una escasez en los recursos de armas, necesarias para conseguir tu objetivo, más notorio en escenarios como la luna, cuyo jefe seguro te hará llorar.

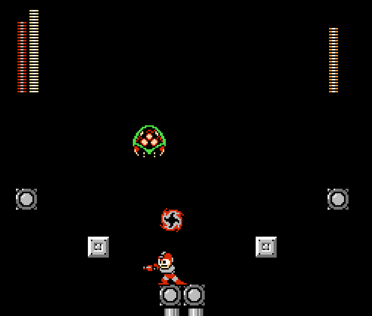


LOS ESCENARIOS FINALES SON TODO UN RETO DEL VIDEOJUEGO. SOLO PARA EXPERTOS DEL AZULOSO

En resumidas cuentas este es un buen hack, que además de solo cambiar el rostro de personajes (como muchos hacks pobres lo hacen) tiene bien trabajada la parte de los valores, escenografía, dificultad y gameplay.

Si los "hackers" hiciesen un trabajo de copy-paste a la altura de este hack, otro sería el cantar de este subgénero.

Existe una segunda parte, la cual devela el misterio detrás de "X", continuación que deseo platiquemos no muy lejos en el tiempo.



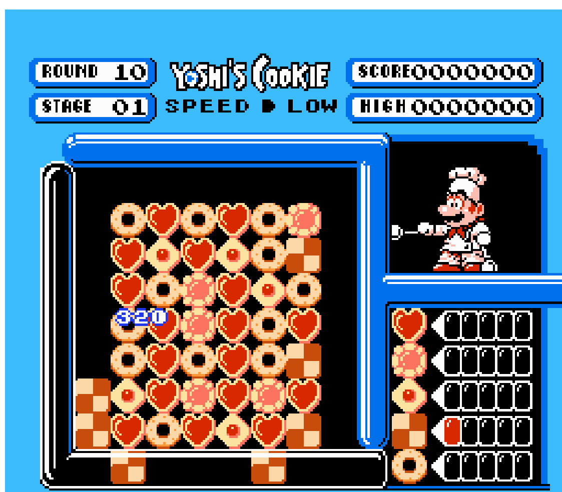
DR. WILLY HA RECLUTADO A LOS PARÁSITOS DE TOURIAN: METROIDS

Porque sabemos que te gustan los

""gallets""

no dejes de jugar

yoshi´s cookie





Para tu nintendo entertainment system

Sword Master

Bajo la Lupa



Por: Tygrus

En una época medieval: ¿qué puede ser lo peor para un héroe?... sí, que un hechicero y un dragón se alíen para sembrar el terror en los dominios de un glotón Rey, y que para ello se sirvan revivir a los muertos, sacar diablillos de botellas, y soñar con aberraciones fantásticas hechas carne.



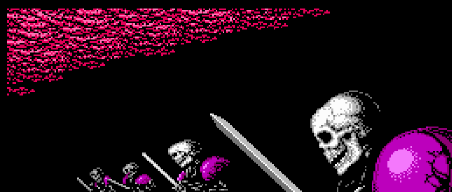
Los nubarrones son obscuros... viene una tormenta.

Es difícil que buenos juegos como **Castlevania**, **Megaman 3**, o **Super Mario Bros. 3**, sean superados, aunque en estos momentos para alguien como yo, ***Sword Master*** sea más que una preferencia pasajera. Pero no es por esta predilección que he querido comentarlo, creo firmemente que tiene elementos de sobra para venerarlo (hasta ahora solo juzgados de modo superficial, viendo lo mal que se le califica), que hacen del arte del juego no solo una combinación de buenos ojos y manos, sino un deleite saboreable que encuentra su cima en esta subyugadora aventura, donde la química fluye sin obstáculo alguno, poco frecuente en Aventuras de **NES**.

"*El malvado hechicero ha despertado al Dios serpiente Vishnok, y juntos han dado vida a las más crueles criaturas del inframundo; destruyendo el reino, matando inocentes, y secuestrando a la princesa. Tiempo atrás, cuando eras joven e inexperto te fuiste forjando al calor de las batallas, ahora, con todo ese conocimiento y experiencia eres todo un maestro de la espada, por lo que el Rey Aragon te ha ordenado terminar con esta maldición, y así dar cumplido a tu destino* (conmiseración, qué más)."

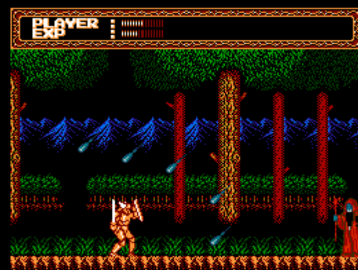
Detrás de un preámbulo ramplón como este, difícilmente sabríamos que se oculta un juego extraordinario, legado a nosotros por **Athena** y **Activision**. Desde la presentación del juego se nota un efecto MUY CONSEGUIDO de fuego ardiendo dentro de las letras, pero la maestría gráfica no para ahí, le siguen bonitas secuencias que le dan trama, donde vemos al hechicero, al dragón, y a otras criaturas hacer la alianza pagana, y ya dentro del juego (side scroll) tres fondos dando profundidad y dimensión a los escenarios, recreados como si se tratase de un **Castlevania**. Solo le achacaría descuidos menores como los ladrillos de las mazmorras, cuando estamos hablando de gráficos.

Su dificultad raya en lo alto, con una IA resaltable: mírese el comportamiento del hechicero final frente a nuestros ataques, te cazará como lechuza con sus rayos y magias.



"La torva Legión de los terrores sepulcrales, no puede considerarse imaginaria..."

Sword Master no aburre con decenas y decenas de enemigos comunes al paso, aquí hay pocos de ellos, siendo el verdadero superlativo los subjefes y jefes, ya que la pelea cuerpo a cuerpo es la base del juego. El personaje cuenta con una óptima fluidez, y movimientos de espada y escudo que involucran el control simultáneo de cruceta y botón, por ejemplo, deberás dominar una técnica de salto, avance, ataque (botón y cruceta), y regreso cubriéndote con el escudo, y así otras combinaciones no tan fáciles



¿Crees poder esquivar esta lluvia ácida?... espera a ver la *Regeneración*

de aprender, pero más que estimulantes para quedarte clavado un buen rato, tratando de rajar al vikingo, o intentando atravesar el corazón del dragón, o espadeando para ganarle al astuto caballero negro, para un final, que por simple que parezca, es dignamente emotivo en un sistema así. Música: notable, aunque su principal atributo es no cansar, dadas las batallas que te pueden llevar hasta 5 minutos. Plus: al obtener el bastón podrás convertirte en un mago (tipo Sypha de **Castlevania III**, aunque nada básico para el juego).

El pelo en la sopa: en las versiones Americana y Europea el héroe solo puede dar un doble salto (saltar también tiene su chiste), mientras que para la versión Japonesa se pueden dar tres de ellos... ¡la mayor parte de su factor diversión recae en eso!, porque el salto abre las opciones de la táctica (supongo que era ilógico, para el programador, que un caballero saltara tan alto, aunque la obviedad paso de largo para la versión japonesa).

A decir verdad, a mi me ha parecido un juego excelente: dificultad ajustada, bonitos gráficos, animaciones y displays, buena música, y ese sexto sentido que despierta en tí para anticiparte a todo tipo de ataques.

No es coincidencia que apareciera en un sistema igual de extraordinario.

THE LITTLE MERMAID™

Bajo la lupa



Por: Tygrus

¡Por las barbas de Neptuno!, poco antes de que Ariel (la pequeña sirenita) se casase con Eric (los secretos como siempre: para luego de la luna de miel), es avisada que el reino del fondo del mar esta siendo subyugado por Úrsula, la bruja, la malévola, la hígado de tiburón, la misma que le diera patitas para que viviera en la superficie; así que sin más remedio le cuenta todo a Eric, incluyendo que su reino necesita su ayuda (nótese el sentido posesivo de la frase); Eric, cómo todo buen hombre abnegado (que sale a sobarse el lomo), trata de disuadirla de no ir, aunque sin resultados favorables, como en la cruda realidad.



Los coloridos entornos del juego te harán sentir toda la presión y cochambre del fondo del mar

Así pues, papá Neptuno le regresa la cola para que pueda ir a encarar a la bruja (¿qué clase de padre le hace eso a su hija?)...

Es fascinante cómo los socialistas soviéticos cuentan la historia de su *Rusalochka* (sirenita); aunque **Disney** le haya vertido toda la miel del oso **Pooh** al legado de *Hans Christian Andersen*, tipificando a nuestra sirena en la eterna e infantil historia de amor. No todo es malo, al menos se negoció con **Capcom** la conversión a **NES**, y he aquí el resultado: un juego con belleza ostensible al ojo, con poco reto, musiquita tipo midi... atractivo para el público al que va dirigido: los peques.

Dentro del juego, Ariel se las verá con tiburones, anguilas, caballitos de mar, y otros cardúmenes del vasto océano, todo para (la eterna cantinela aguardientosa de Sebastián) volver a vivir bajo el mar "sin problemas, entre burbujas... y algo de una sartén".

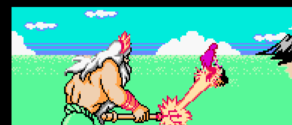
Ariel podrá moverse libremente por las zonas de agua, y valiéndose de su cola podrá hacer burbujas para atrapar peces pequeños, y luego lanzarlos. Conforme abra baúles (con los caracoles) podrá obtener hasta 3 incrementos en el poder y alcance de sus burbujas.

Los escenarios están bellamente decorados, desde el galeón hundido, hasta el mar de hielo, el de fuego, y el castillo de Úrsula, teniendo algunos tesoros ocultos que motivarán al jugador a rascarle por aquí y por allá, como buen pepenador submarino.



¿Qué pesa treinta toneladas y está parada detrás de tí?

Aunque en el año de su producción no se acostumbraban los minijuegos, es un título que lo compensa sabiendo satisfacer la expectativa del niño (siendo más fácil que otros de **Disney** como ***Darkwing Duck***, o ***Chip & Dale***, ...), dándole "caricaturas" que él puede controlar, estimulando sus sentidos, y robándole tiempo que seguro usaría para romper algo en casa.



Como dijo Forrest Gump: le dieron patitas... ¡OTRA VEZ!

Finalmente, el pobre Neptuno vé como la pobre Ariel languidece en una roca, y no habiendo más que sujetos con olor a pescado (Aquaman incluido), decidirá volverla a su modalidad 2 x 2 (qué fácil es hacer chistes de peces y tritones), para que regrese con su amado.

Esta es una de esas aventuras donde siempre hay un tierno ángel tras de sí. Yo palomeo a **CAPCOM** como compañía experta en el manejo de los colores y sus armonías, y ***The Little Mermaid*** no me dejará mentir.

Estando ya trilladas las frases de "gozar como niño", es mejor que tus amigos no te vean jugándolo (por aquello de las bromas que te gastarían), en caso opuesto, que no te acompleje controlar una sirena si lo tuyo es la aventura al estilo Disney: rosa y simplista, cuya virtud es la reminiscencia al sentimiento de esos ayeres, días en que a los perros todavía los amarrábamos con longaniza.

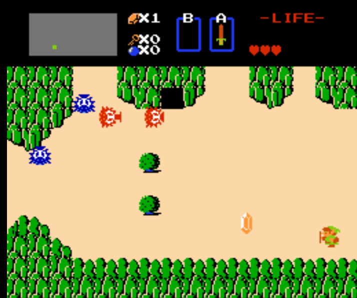


Bajo la lupa



Por: Tygrus

Algunos juzgan a ***The Legend of Zelda*** como la obra maestra de **Nintendo**, mientras que para otros es solo el engaño que entró por la puerta delantera de nuestras necesidades juveniles, en la época de los 8-bits.



Aunque Hyrule es tan peligrosa como el Bronx, una visitadita bien vale la pena

Como buen tibio (que me jacto de ser), yo lo juzgo una "serendipia nintendera", casi un volado echado al aire (algo que se ha vuelto un estilo para Nintendo, baste ver ***Pokémon***, ***Big Brain Academy***, ***Nintendogs***, y ***Endless Ocean***, por citar algunos), no queriendo decir con ello que fue hecho al aventón, sino que fue ingeniado e intelegido con elementos simples que presentaban un mundo bien insinuado; un ejemplo es cuando entras a una cueva o tumba: el color negro te hacía sentir la obscuridad, la opresión, un algo "secreto" (confirmado por un sonidito); un escenario cargado de colores rojizos, naranjas y amarillos nos hacía sentir el calor de un desierto...

Y digo que su programación, producción, y deleite fueron casi una casualidad porque si bien *Miyamoto* tenía la idea de lo que quería, no así estábamos preparados para algo que no tuviera un punto de comparación (hablando del estilo del juego), de donde rescato el mérito que considero se le debe, aunque opacado en su temporalidad por las múltiples secuelas (aún y cuando casi todas sean un más que logrado ejemplo de originalidad). Ya dicho esto, mejor volvamos al ofrecimiento del juego.

Subrayo que tiene un avance libre y por pantallas, porque ello le da esa impresión de vastedad, algo que podría comparar con uno de esos inmensos mundos de casi cualquier juego de N64, y sumemos que una coordenada del mapa podría ser la entrada, muy bien escondida, a 1 de sus 8 castillos, entonces perceptibles como inmensos, en 2 difíciles retos.

Por la parte del gameplay, **Link** no puede atacar en diagonales, pero que caray: ¡hay que ver la espada que se carga!, además de eso se irá haciendo de aditamentos y armas como la flauta, las bombas, el arco, el boomerang... con lo que la dimensión del juego se expande para resarcir el tiempo invertido.



Dragones con muchas cabezas son el pan nuestro de cada día

El juego está rondado por enemigos, pistas, y una nutrida economía, así también por jefes como dragones, triceratops, y otros extraños seres de la Tierra de Hyrule (como hadas ninfómanas que dan su amor al primer extraño que ven), lugar promisorio donde yace captiva **Zelda**, la princesa.

Algo que al instante lo diferencia de las queridas plataformas es el hecho de que **Link** no salta, lo que a algunos nos orilló a creer que se trataba de un juego de estrategia (más aún viendo su desarrollo casi cenital, al estilo **Gauntlet**).



¡Mi reino por una espada!
y que se cuide el "jicotillo" de Ganon

Juzgar ***The Legend of Zelda*** tiene mucho que ver con lo que había a tu lado (cuando lo jugabas), es por ello que yo, teniéndolo como juego único (en la época en que lo disfrute), lo siga considerando más que un buen título, donde el apartado musical y el que corresponde a los soniditos son un lujo grandemente elogiable. No es un injusto **RPG**, pero estoy seguro que cautiva tanto como tal.

Este fue el primer juego en utilizar una batería para salvar la partida (con una extraña combinación de cruceta y reset que asustaba a los más espantados y celosos guardianes del buen funcionamiento de consolas).

Bueno, esto de contar batallitas se está volviendo costumbre, mejor me despido diciendo que la belleza está en los ojos de quien la mira, y ciertamente para mí es un MUY buen juego en todo sentido, al que ni siquiera cambiaría por una dotación de mentas *fondant* cubiertas de chocolate, mis favoritas.

The Firemen

Bajo la lupa



Por: Tygrus

No hay duda alguna acerca de que **The Firemen** es un título que acercará a los jugadores casuales a este mundo. Su interfase comprensible, y de dominio casi inmediato lo comprueban, aunado al objetivo admirable del juego (apagar incendios).



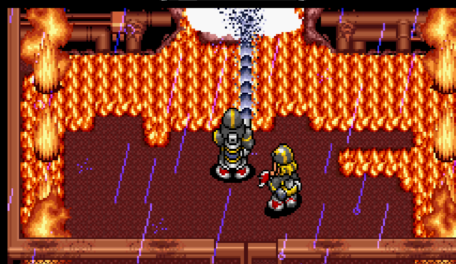




Cuidado al romper los cristales, algunas ondas de choque son sumamente peligrosas

Todo comienza en un helado 24 de diciembre; los trabajadores de la compañía química Metrotech están por celebrar la navidad, sin percatarse que un pequeño incendio en la cocina del edificio está teniendo lugar. Mucho jijiji, jajaja, jojojo de parte de esta gente cuando se dan cuenta que este incendio ya alcanza las medidas de







No es la danza de ***Fantasía***, todos los jefes están constituidos de llamas danzantes

un pequeño infierno, y siendo que en sus entrañas se almacena un químico altamente flamable, no hay de otra más que llamar al H. cuerpo de bomberos.



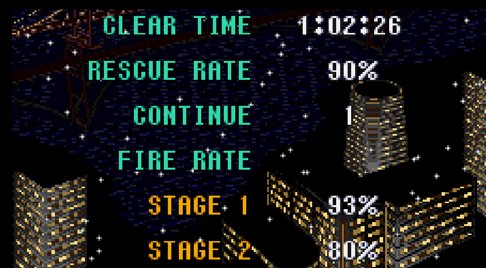
Commendations!!
I want a raise!!

Los diálogos hacen a este juego más entretenido de lo que es

Nuestros amigos, Pete y Dany, serán los encargados de abrirse paso entre lenguas infernales, y obstáculos varios para idear una manera de detener el incendio, antes de que el edificio salga disparado derechito a la luna.

Aunque este juego es para un solo jugador, deberás coordinar a dos bomberos. Las acciones que podrás hacer son: disparar un chorro de agua de frente, extinguir el fuego a tus pies, lanzar bombas extintoras, y tirarte al piso, sea para evitar calientes ráfagas de vapor, o para meterte por lugares muy pequeños.

Durante tu recorrido se va desarrollando una historia, donde tus compañeros de equipo y el arquitecto del edificio te dan consejos e instrucciones. Dany (tu brazo derecho) usará el hacha para cortarle el camino al fuego y para darte paso en algunas secciones, pero también pondrá a salvo a los heridos que encuentres en el camino, y más de una vez te advertirá sobre las consecuencias de alguna locura que seguro estás haciendo.



Al terminar cada nivel podrás ver tu porcentaje de eficiencia o ineficiencia, según la óptica

Pese a que los pisos del edificio no son tan grandes, cuentas con un útil mapa.

Los jefes son muy originales, y van aumentando en agresividad conforme avanzas.

El potencia de la consola se aprovecha dando forma no solo a los personajes y a las llamas en un estilo caricaturesco, sino también moldeando el calor(on) a través de transparencias (elementales del SNES), y con uno que otro efecto de escala; así también se le agradece tenga elementos que se adhesionan a la perfección, como son el tiempo, los sonidos, la música.

Esta producción de **Human** (***Super Soccer***, ***Clock Tower***) no puede quedarse fuera de tus manos; su alto grado de inventiva (como cuando hay calor apretujado en un espacio muy pequeño y se te ocurre darle salida), sus varios objetivos, su nivel medio de reto (para jugadores casuales), así como lo conseguidas que están las múltiples formas y comportamientos del fuego, me hacen recomendarlo ampliamente.



El referente artificioso de "el mejor juego de **Konami** para el **Super Nintendo"** nos sintetiza lo que este juego tiene para ofrecer; pero si ahora ocupo dos páginas para hablar de sus grises, es porque hay que justificar esta sentencia (la que, por cierto, ratifico casi en su totalidad).



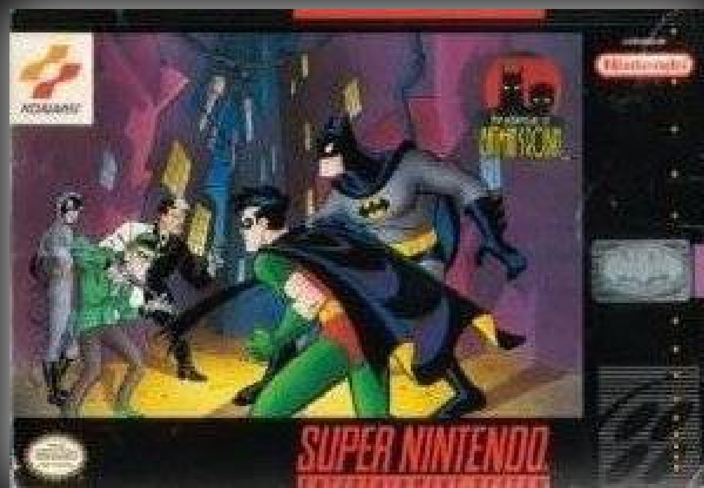
El nombre del caballero es: Batman

Su aparición era ya impostergable: un programa animado multi galardonado (e igualmente gustado), y un sistema líder del mercado... la respuesta sale casi por lógica.



"Navidades con el Guasón"
Uno de los *piloto* que introduce al acérrimo rival de Batman

El nombre de Batman pesaba demasiado no solo dentro de las compañías **DC Comics y Warner Brothers**, sino en todo el rubro del entretenimiento, razón por la cual (quiero suponer) se le encomendó a los profesionales de **Konami** este mega evento para **SNES.**





...Tengo millones de ojos, pero vivo en la obscuridad... ¿qué soy?

Cuando el juego inicia, la música de fondo nos engancha inmediatamente con la serie animada; lo bien caricaturizados que están los personajes, y lo hermosos que lucen los escenarios (sean o no obscuros y lóbregos como Gotham), le dan la química que uno espera de un "basado en".

En el juego hay layerings imitando luces de reflector, humos tóxicos, transparencias de cristales, y hasta un efecto de escala en ***Man Bat*** (no muy bueno, pero habido al fin y al cabo), dicho de otro modo, bastante ingenio que se le agradece al staff de **Konami**, a fin de hacernos sentir el protectorado del caballero nocturno en toda su galanura.

Dejando de lado su apartado visual, y a sabiendas que el juego esta basado en la serie animada, nos encontramos con un juego pensado para los "new comers", siendo excluidos vilmente los personajes de segunda (los que a mi juicio le dieron renombre y emoción a la serie): el doctor del crimen, Jazzman, Lock-up, H.A.R.D.A.C., Ra´s Al Ghul, Killer Croc... restando al juego mucho de ese misterio patentado, dejándonos un extraordinario título de aventuras, pero con un dejo a la esencia de la serie.



El escenario de ***Dos Caras*** es de los más difíciles del juego

Hay 8 escenarios en el juego, donde definitivamente hay que mostrar habilidad y paciencia para conducir el batimóvil, escalar edificios (y darle su leche a la gata), y para no perderse en interminables cuartos casi repetitivos (pero no por ello detallados); algunos de estos escenarios verdaderamente truculentos (como el laberinto), como para hacerte perder la paciencia un buen rato.



Bajo la lupa



Por: Tygrus

Haré un espacio para mencionar el nombre de estos niveles, y al mismo tiempo recomendar (entre paréntesis) los capítulos de la serie animada que les guardan relación:

1: Amused to Death
(*Christmas with the Joker*)

2: No green Peace
(*Pretty Poison*, y *Eternal Youth*)

3: Fowl Play
(*The Mechanic*, y *Blind as a bat*)

4: Tale of the Cat
(*Catwalk*, y *Cat scratch fever*)

5: Trouble in Transit
(*Two Face*)

6: Perchance to Scream
(*Perchance to Dream*, y *Dreams in Darkness*)

7: Riddle me this
(*What is reality?*, y *If you´re so smart why aren´t you rich?*)

8: The Gauntlet
(*The Trial*)



Cada 1 de sus 8 niveles viene acompañado de un título remembrante de la serie

Como buen juego de Konami, cuenta con tres niveles de dificultad, siendo el modo "hard" guardián del verdadero final.

Batman puede trepar, rodar, golpear, patear, columpiarse, y otras cosillas gracias a sus bati accesorios, como son bombas de humo, un garfio, boomerangs, bombas, etc., aunque será común que se te olvide y solo vayas usando los golpes y lo que tengas a la mano. Si bien este Batman no se siente tan versátil como uno lo recuerda del **NES**, se puede decir que tiene su movilidad bien lograda.

El juego se caracteriza por recopilar melodías y voces de la serie (aunque los sonidos estén algo descuidados), incluyendo además diálogos para un efecto más directo de la trama, así como la presencia de Robin (que aunque no es jugable concreta la idea del traslado).

El juego cuenta con password (necesario, de verdad).

Mi parecer es que este juego no solo luce agradable, sino que también cuenta con los suficientes recursos para que la pases bien.

Su nivel de reto se pudo mejorar: expedito en los primeros niveles, pero frustrante en los últimos.

A despecho de no alcanzar la nota perfecta, ***Batman & Robin*** consigue graduarse con honores.



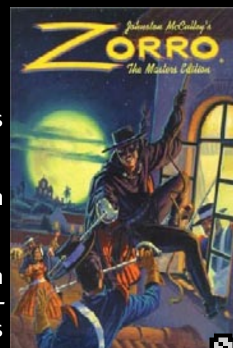
Los motivos y jefes lucen como los de la serie, y la música lo complementa ***superb!***

ORIGENES Y PLAGIOS

--- El asilo Arkham, lugar a donde van a parar todos los locos, es mencionado en algunas obras de H.P. Lovecraft.

--- Ciudad Gótica (o Gotham City) no existe como tal, aunque Washington Irving, poco más de cien años atrás, así le haya llamado a Manhattan. Gotham (o Gotam) deriva su nombre de un pueblo inglés, cuyos habitantes se dice padecen locura.

--- ***La hija de Rapaccini*** nos narra la historia de un científico que cría a su hija a base de venenos, a fin de hacerla inmune a ellos; con eso basta para identificar a Hiedra venenosa, o Pamela Isley, dentro del juego, comic, o cine.



--- Batman está basado en el personaje del ***Zorro***.

--- Mad Hatter es idéntico al sombrerero loco de Alicia en el país de las maravillas.

--- ***Scarecrow*** es la copia de ***Ichabod Crane*** de la obra "el jinete sin cabeza".

--- En el episodio "***If you´re so smart, why aren´t you rich?***", Robin juega con el baticomputador el aclamado y popular videojuego "***El laberinto del minotauro***", bien, si prestas atención a los sonidos, estos corresponden nada más y nada menos que a... ¡Super Mario Bros!.

MIDWAY

MORTAL KOMBAT™

Bajo la lupa



Por: Tygrus

Mortal kombat es un juego con mucha cola que le pisen, no solo por acarrear el tema de la censura y la creación del ESRB, al menos para mí pesa más por la respuesta asertiva del público al plagio hecho a las bases de los juegos de pelea como ***Street Fighter II.***



UN MORTAL RETANDO AL ÁNGEL CAÍDO. TODO SEA POR LA FARÁNDULA

Aunque esta primera aseveración haya sonado a conclusión, no lo es, antes bien veamos las características de este juego, porque también hay espacio para hablar de su modo de juego, la sangre, y sus movimientos finales, pero comencemos con su creación.

No cuesta mucho pensar de donde sacaron la idea, hablando del gore, si sabemos de antemano que ***Williams*** es el autor intelectual. Juegos como ***Smash TV***, ***Total Carnage*** o ***Narc***, eran ya un despliegue de perversión, para nada satanizada, pero no por ello motivo de soslayo. Mezclando estos dos ingredientes: el gore (vomitivo, aunque llamativo en esos días), con una base sólida de juego *tête-à-tête*, que como dije, fue concebida por el gran ***Street Fighter II,*** se obtuvo esto que se llama ***Mortal Kombat***.



¡RÁJALE AL TEST YOUR MIGHT!

Su traslado a **SNES** quedo con todo y fatalities, aunque en lugar de la decapitación que hace **Johny Cage** nos descubren que una de sus piernas te puede electrificar, igual con **Sub Zero**, quien ahora te congela para luego darte el mate; fuera de eso podemos decir que el resto es magnífico (con todo y bugs), si miramos que los personajes contaron con la digitalización gráfica y sonora vista en su versión Arcade.

La variedad de golpes no es amplia como en los del género, solo hay dos golpes, dos patadas, y dos botones para poner defensa, eso sí, tras un descuido se pueden hacer combos sangrientos que dejan por huella un regadero de sangre (excesivamente cohesionada, y grisácea), pero además, se incluyó un juggle o combo aéreo. También hay poderes especiales, donde cada uno de los personajes tiene al menos un ataque frontal.

Luego de derrotar a los kombatientes mortales, entramos en un modo ***endurance***, donde con una barra de energía hay que derrotar a 2 personajes, para finalmente vérnoslas con los dos jefes del juego: **Goro** y **Shang Tsung**.



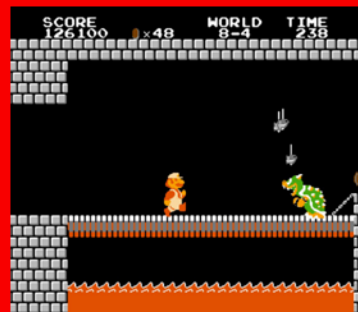
10 MILLONES DE PUNTOS A QUIEN BESE AL SAPO, DIGO, HAGA FATALITY AL REPTIL

Lo más imitable de Mortal Kombat fueron sus fatalities, viéndose en juegos como ***Eternal Champions***, ***Primal Rage***, o el calcado ***Tattoo Assassins***.

Yo le achaco tener muy poca variedad de personajes (y que casi todos hagan lo mismo); si no fuera por el morbo de hacer un fatality, se dejaría de lado en menos tiempo del que te toma cansarte de él.

DIAS MORTALES

¿Qué tienen en común ***Mortal Kombat*** y ***Super Mario Bros***... ?



Es sabido que *Mortal Kombat* fue lanzado un lunes, llamado entonces *Mortal Monday* (los videojuegos y sus excentricidades).

Bien, *Super Mario Bros*. fue lanzado un viernes 13 de 1985... yo no sé cual habrá sido el fin de su debut cabalístico (y sigo sin saber por qué solo en esa primera entrega *Bowser* era un hechicero), pero así quieren que se diga que los video juegos no son cosa diabólica.

DONDE ESTA DONKEY KONG...?



??????

BONUS

Déjà Vu

Esto es Déjà Vu, sección donde verás temas, personajes, clichés y algunas otras figuras retóricas tomados como eje de partida para algunos de nuestros videojuegos de NES y algunos de SNES.

Así sea como personaje de Odisea Burbujas, como baba gelatinosa con antenas, o como retazo de res que solo sabe decir "teléfono mi casa", los ***Extraterrestres*** siguen presentes hasta nuestros días con todo el vigor de la fantasía que los originó, los alimenta, los hace controvertidos, y los aprovecha para múltiples medios. Exploremos algo de ellos para el sistema.

Un mundo nos vigila

Los extraterrestres han sido una de las primeras y más fortalecidas piedras angulares de la ciencia ficción, que bajo los más extraños conceptos emulsionados en las modas, las creencias, y las fantasías, han brindado diversión, y hasta terror a cualquier "puny human".



Se nos ha vendido la idea que somos el único planeta del sistema solar con vida, o al menos con los factores ambientales para que esta se desarrolle, razón por la cual se tiene la teoría de que razas alienígenas de otras galaxias, hostiles y maleducadas, tienen echado un ojo a nuestro mundo, ya que el suyo, hecho (beep) por sus guerras (en pos de su tecnología vanguardista) no ofrece ya un medio de subsistencia que valga la pena (cualquier parecido con la Tierra es mera coincidencia). Dicha



Extraterrestres

teoría quedaría resumida en una palabra: *conquista*.

Esto no suena tan malo desde distintos razonamientos, pues seguro *Green Peace* y otros organismos de preservación del ambiente preferirían aliens comunistas y regeneradores de la salud como gobernantes y salvadores del mundo, al bodrio de ideas que están recalentado nuestra masa vivificadora. Para no perderme en conjeturas, mejor vayamos a lo que sigue.

¿Alien, Extraterrestre o Marciano?

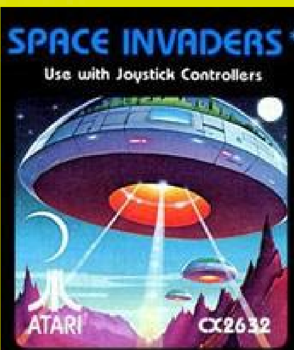
Aunque poca relevancia tenga hablar de las diferencias entre estos seres, me permitiré comentar algunos detalles al respecto.

El ***Alien*** es comúnmente un sujeto semejante al humano (al menos en la parte de los miembros), de dudosa inteligencia pero eso sí, con algún atributo que lo puede hacer superior al humano; por los años setenta llegó a ser emblema del "body-horror", luego del éxito de cintas como "Alien". El ***Marciano*** es el sujeto que viene del planeta Marte (ejemplo, los pulpos de "La guerra de los mundos"), planeta que se dice posee características ambientales muy parecidas a las de la Tierra, con vestigios de vida (de ahí las sospechas). Finalmente, el ***Extraterrestre*** engloba a toda forma de vida proveniente del exterior del planeta Tierra (el término también es aplicable a tecnología, compuestos, elementos, etc., aunque para este artículo me esté refiriendo al ser vivo reconocible por alguno de los sentidos).

Para el sistema NES hay grandes galardonados extraterrestres, provenientes de un Arcade u otro sistema, entre los que contamos a los ***Space Invaders*** (invasión descrita en el recuadro a la izquierda); los insectos y bichos de ***Galaga***, con el mismo propósito de conquista; y por la parte Alien a ***Alien Syndrome***, un título donde una colonia de larvas coacervadas invaden algunas estaciones espaciales, representando oportunamente la mórbida idea de "disolución de la masa por saliva ácida".



Invasores Espaciales



Basado en el libro "La guerra de los mundos" de H.G. Wells, ***Space Invaders*** fue, y sigue siendo un corolario del videojuego que sienta sus bases en la ciencia ficción. Increíble y frustrante fallar un tiro entre todo un ejercito de pulpos y cangrejos espaciales suicidas, pero qué satisfacción acabar con el ovni, aún y cuando el juego se acelere a morir.



las raíces del mal



Al final de Megaman 2, el Dr. Willy (sí, el mismito psicópata de la primera parte) ise convierte en un Extraterrestre!, algo único en Megaman, si tenemos en cuenta que el marco de la serie son los elementos robotiles.



M.U.L.E. es otro de esos juegos de colonización mediante simulación, en un estilo muy original.

Otros títulos con representación a lo extraterrestre son: ***Megaman II***, ***Bart VS The Space Mutants***, ***Vice: Project Doom***, ***Bucky O´Hare***, ***Blaster Master***, ***Empire Strikes Back***, ***Life Force***, y un largo etcétera.

A final de cuentas, quizás solo seamos el razonamiento contrafáctico de alguna entidad extra-terrestre; que si bien juega en sus manos con nuestro destino, no veo porque no podamos (recíprocamente) jugar con ella, dentro de los límites y carencias de un videojuego.



Dentro de algunos años, hasta nosotros podríamos llegar a ser Extraterrestres

HACIENDOLE LA COMPETENCIA A LOS *CARPENTERS*... ?

DONKEY KONG COUNTRY™

PLAYERS CHOICE
Nintendo®
MILLION SELLER

An Incredible 3-D Adventure in The Kingdom of Kong!

RAREWARE

UN JUEGO MUY MONO O UN MONO MUY JUGUETON... ?

LA AVENTURA DE RARE
CON MAS DE UN MILLON DE COPIAS VENDIDAS



SOLO PARA TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Contra

Eslabón invisible

Cuando estés en esta parte del escenario, oprime abajo más el botón de salto, y tu soldado caerá en una base invisible.



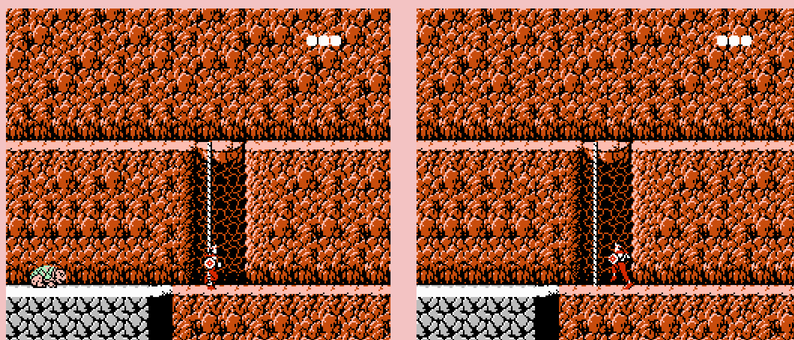
Rygar



Desaparece a los Enemigos

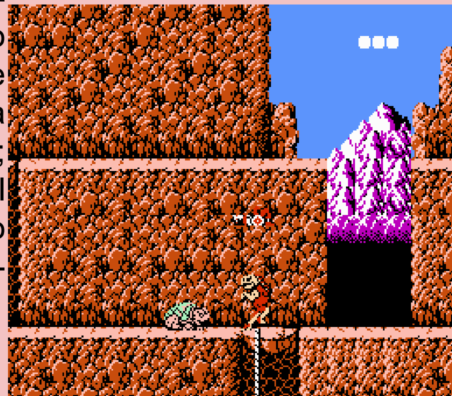
Los enemigos en ***Rygar*** aparecen al azar, y este truco te ayudará a deshacerte de ellos.

Cuando aparezca un enemigo regrésate un poco, y enseguida vuelve tus pasos en la dirección que venías... los enemigos habrán desaparecido. Con algo de práctica conseguirás desvanecer casi a todos.



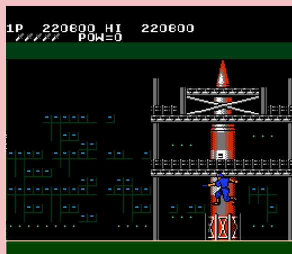
Un muerto muy vivo

Deja que te mate un enemigo cuando estés dando un salto, procurando que el cuerpo de Rygar vuelva a caer sobre el enemigo; ahora oprime y mantén el botón de salto, y el cuerpo de ***Rygar*** seguirá saltando ¡aún estando caído!.



Rush ´n´ Attack

Retortijones

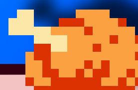


Oprime el botón de ataque, y tan pronto tu personaje dé un cuchillazo oprime arriba en tu control. Este sí es un soldado muy movido

Acostado en el aire

Este es similar: acuéstate, y tan pronto des un cuchillazo oprime arriba en el control... tu soldado saltará estando acostado.





Iron Sword
(Wizards & Warriors II)

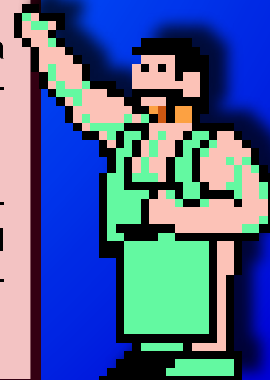
Lluvia de pollos rostizados





Antes de que Link alborotara a los pollos de Hyrule, Kuros hacía lo respectivo.

Entra a una tienda, usa el hechizo ***Asp Tongue Spell*** y el tendero hará llover pollos rostizados hasta que te hartes.



Original Nintendo Seal (of Quality)



La importancia de llamarse Nintendo

Una de las razones por las cuales el público usuario de consolas de entretenimiento (dícese videojugadores) comenzó a dejar de creer en estas (en el caótico 1983), fue por la sencilla razón de que la mayor parte del catálogo de **Atari** se componía de sub invenciones, copias, y viles piltrafas; alguien por ahí ya dijo que esa fue la razón principal de la crisis del videojuego. Bien, **Nintendo**, no solo creador de juegos, sino de la misma consola **NES**, no quería que este acontecer arruinara el negocio, y para conciliar a nuestros queridos antepasados con el bonito mundo del juego electrónico, puso a cada uno de sus periféricos, accesorios, videojuegos, y consola, un "*sello de calidad*"; igual para todo juego licenciado de **NES**. O sea que ninguna de estas marcas autorizadas se salvaba del solecito dorado.

Bonito, ¿verdad?... aunque haya sido un sol que se tapase con un dedo. El sello de calidad surge como una táctica comercial de **Nintendo**; esto significaba (en teoría) que el juego que lo ostentaba pasaba por un estricto control de calidad, tanto en su mano de obra (creo que componentes también), como en la calidad de programación y entretenimiento, siendo 100% compatible con la consola **NES**, y según los papás, apto para toda la familia. Dicho de otro modo, era la vocecita de un juego diciendo "juégame, estoy vacunado contra el aburrimiento".



Presumiblemente, este accesorio del mal iba a ser la *Zapper*. ¡Niño, fíjate pa´ donde apuntas! Nótese que no viene con sello de calidad o advertencias visibles



Si bien pasábamos por alto que esto obedecía al guarecimiento de los intereses de **Nintendo**, fue precisamente la "calidad" la que nos mostró su verdadera cara. Para los jugadores, la calidad incluía que fuese divertido (curioso, pero la violencia no importaba tanto, so pena de ser ridícula), pero ¿qué pasó cuando juegos como ***Conan***, ***X-Men***, ***Taboo***, ***Hydlide***, y otros tantos no mostraban el performance de un ***Lolo***, ***Contra***, ***Marble Madness***, ***Tecmo Cup, Super Mario Bros., ...*** ?.

Tal vez ellos no querían confundir a la gente, pero es un hecho que la famosa palabra "**Quality**" derivó en un malentendido que muchos pagamos con dinero, cuando nada tenía que ver con su factor diversión. Por otro lado, al no haber un Organismo Gubernamental que rigiera el contenido de los juegos y periféricos (ya no hablo de garantizar el entretenimiento, sino de los riesgos a la salud, etc.), este "sello de calidad" daba la confianza suficiente a los padres para comprar el producto.

¿Quién no recuerda el caso del chiquillo que saltó de una terraza por sentirse **Superman**?... el caso de la supuesta ***Zapper***, arriba descrito, hace ver la importancia de que todo producto esté revisado, certificado, y aprobado por algún Organismo que tome en cuenta la seguridad del mismo, muy a pesar de que la *garantía de entretenimiento* sea subjetiva (y un riesgo que seguimos tomando).

EL MENSAJE DENTRO DEL SELLO DE CALIDAD



Este sello oficial es tu seguro de que **Nintendo** ha revisado este producto, el cual cumple con los estándares de excelencia en mano de obra, confiabilidad y **<u>entretenimiento</u>**. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios, para asegurar la completa compatibilidad con tu **Nintendo Entertainment System**.

Es común que en esto de recontar la historia se traben debates, haya polémica, y gane quien trague más pinole... no es mi intención concluir nada, por eso, quiero acabar este tema de interés con lo que decía y dice el sello en cada una de sus etapas. Juzgue cada quien.



1985-1988 (sello negro, circulo recortado en dorado): "**Este sello es tu seguro de que Nintendo ha aprobado y garantizado la calidad de este producto**".

1989-???? (sello blanco, óvalo horizontal recortado en dorado. En Europa siguió siendo circular): "***Nintendo, sello original de calidad***"

2003-A la fecha: "***Nintendo, sello oficial***".



Tygrus

Fabrica: **Capcom / Romstar**

Año: **1986**

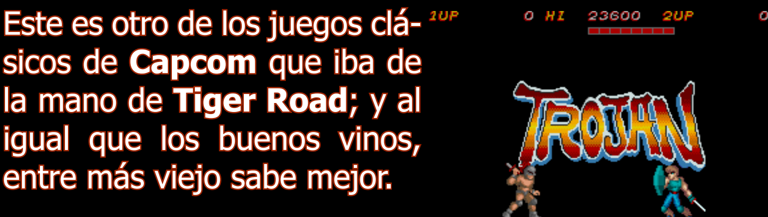
Género: **Batallas side scroll**

Jugadores: **1**

Recomendado por: Tygrus



Trojan



Este es otro de los juegos clásicos de **Capcom** que iba de la mano de **Tiger Road**; y al igual que los buenos vinos, entre más viejo sabe mejor.

Trojan es el héroe de esta historia, al que consideraba la versión medieval de Billy Lee de los **Double Dragon**, siendo que se trata de un héroe aparte, experto en el combate con espada, y con una técnica depurada en la pelea a mano limpia.

Luego del armageddon, **Trojan** busca... algo, no sé con certeza qué sea, pero sí estoy seguro de que está en las pérfidas manos de un tal **Aquiles**; así pues, con solo su valor va a hacer lo que solo un suicida sabe hacer mejor. Claro, no hay ni administración, ni urbanidad en este futuro, pero por pantalones no paramos.

El juego es una piedra sorrajada en el piso, dividida en 6 niveles, con enemigos fluidos, rápidos, y que no te darán cuartel: tan pronto como acabes con alguno de ellos le sucederá otro con la misma velocidad e ira; para muestra hay que ver ese escenario (ahora no recuerdo el número) en el cual hay que descender por elevadores, y aunque la distancia entre uno y otro sea de una sola pantalla, es difícil no perder energía contra estos emisarios del olimpo negro.

Ciertamente los jefes siguen apareciendo en el juego como subjefes, aunque no con toda su energía, más eso no quiere decir que se suavicen, pues siguen teniendo las mismas rutinas, grado de agresividad, y deseos de aniquilamiento, con lo cual ya adelanto que hay que ser hábiles en el control para repartir espadazo a toda esta gentuza.



SI PIERDES TUS ARMAS HABRÁ QUE DAR ARRIMONES A GOLPE LIMPIO. ¡LA QUE LES ESPERA!

Nuestro héroe no muere al primer toque que le den, ya que cuenta con una barrita de energía, pero no te emociones, que solo sirve para infundir unos chispazos de valor; ya lo dije, los enemigos parecen vampiros chupa-sangre, que en menos de lo que dices "Jerónimo" ya te agujerearon por todos lados.



EN ALGUNAS PARTES SOLO PODRÁS AVANZAR LUEGO DE ACTIVAR LOS SWITCHES

Cuando con tu escudo pares el ataque mágico de algún gladiador, perderás tus armas, y será en esos momentos donde tus clases de artes marciales te ayudarán. En algunas partes hay algunos letreros como JUMP, donde si das un salto alcanzarás el limite superior de la pantalla (para algo te servirá, ya lo verás); algunos sectores se encuentran bloqueados, así que deberás buscar (no muy lejos de ahí) el interruptor que te permitirá seguir, cuidando tu andar de esos "ramanes" voladores, y otros mutantes feudales.

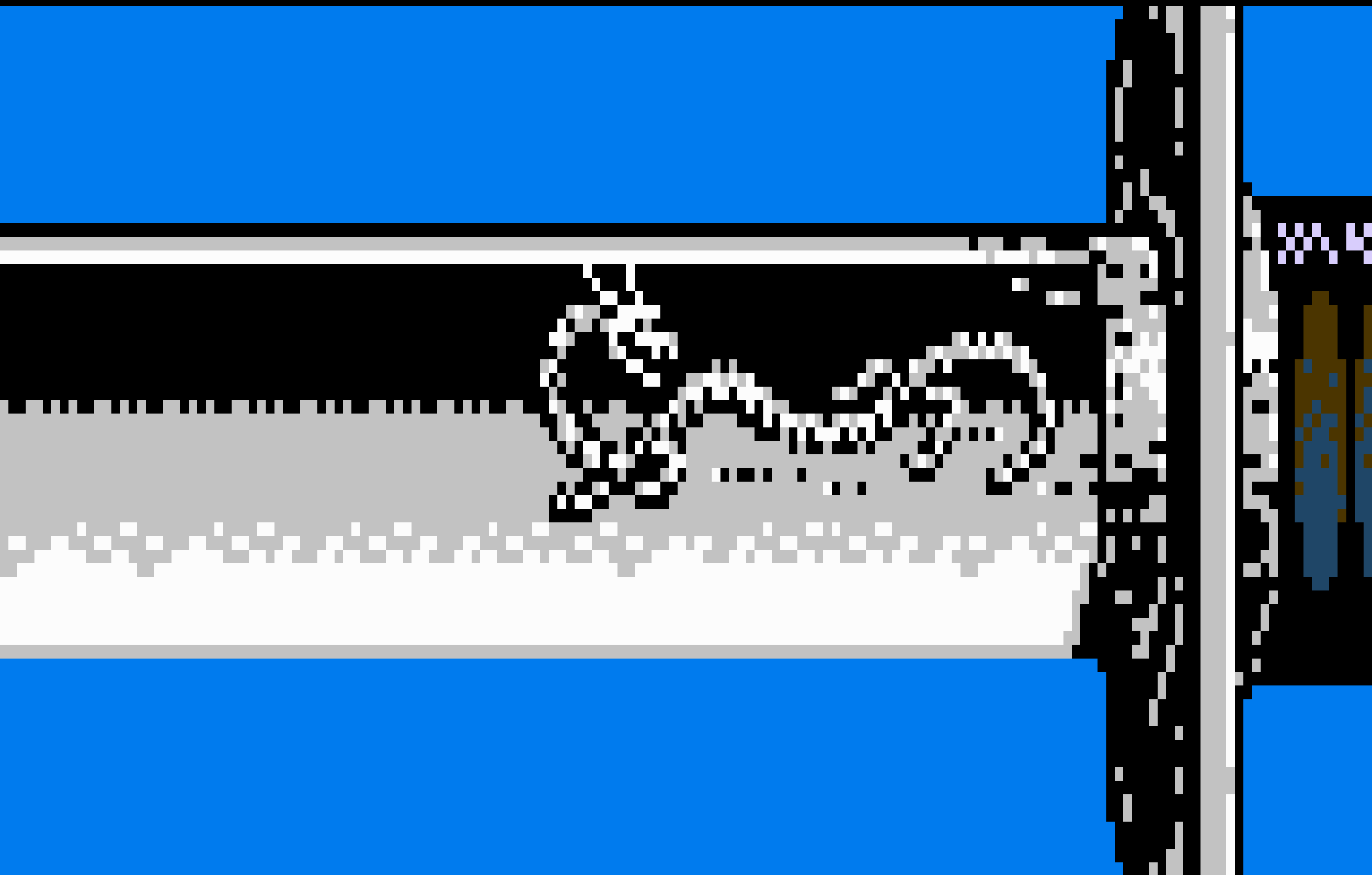
Por la parte ofensiva, los sablazos de Trojan son en extremo veloces, eso te ayudará a armar alguna que otra jugada de escape y ataque, sobre todo con los jefes elusivos como **Goblin**.



EL MUSEO DE LOS JEFES ES PREMIO SUFICIENTE AL VALOR ENFERMIZO, PERO HONORABLE

El juego cuenta con una segunda vuelta, donde definitivamente deberás ser todo un maestro del control para dar con el talón de **Aquiles**, y si lo consigues te obsequian iniciales, y algo así como un "me rindo, tú eres el maestro" (créeme, pocas veces en la vida verás a un CPU diciéndote tal bajeza).

Este es uno de esos juegos que consumen dinero a la velocidad del sonido, pero también a esa velocidad te vicia, y para eso tenemos **MAME**. Hoy agradezco que clásicos como **Trojan** pueden ser jugados con suma intensidad, sin riesgo de una "riña de maquinitas".



MagazinNES

ESPECIAL NO. 2

ARTES MARCIALES

ESPÉRALO...

Respondiendo a...

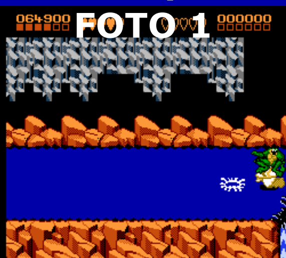
L@s Lok@s de la NES



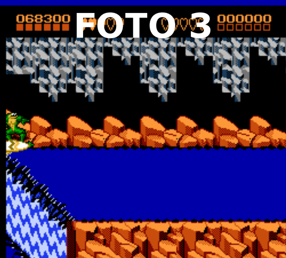
13

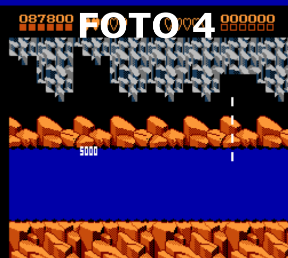
BATTLETOADS

En Surf City... ¿cómo haces que Rash sea invisible e invencible?









R= Luego de derrotar a Big Blag a.k.a. "la ratota", viene un recorrido donde darás tres saltos enormes: luego del segundo salto (ubícate porque pasará una vida por tu cabeza) colócate al centro de la pantalla y "casi" hasta adelante (FOTO 1), tomarás la rampa, viene el glitch: en el aire da toques al control hacia el lado izquierdo, tantos como sea necesario hasta que Rash quede de pie en la tabla (FOTO 2), ahora oprime diagonal izquierda-abajo para enterrarte en la parte baja de la cascada (nótese que no está programada la rutina "perder vida cuando tomas la rampa"). Si lo haces bien perderás una vida, ahora al iniciar tu siguiente vida oprime izquierda y los límites de la pantalla no serán impedimento para que Rash se "oculte" en el extremo izquierdo, y ni los precipicios ni las minas te podrán matar, con lo que tendrás éxito para lo que resta del nivel (FOTOS 3 y 4).

Este glitch esta probado en emulador... y en consola. ¡No hay truco!.







¡Hay Más!: Si tu cálculo al momento del salto es perfecto, entonces no perderás la vida, y Rash viajará cómodamente por un túnel paralelo que está oculto bajo el río, hasta el final del nivel (FOTOS 5 y 6).

Esto no le va a gustar nadita a Dark Queen.

15

IRON SWORD

¿Cómo haces que Kuros camine en el aire?

R= Entra a una tienda, dentro de ella da un salto y mantén oprimido el botón de salto, procurando caer en la puerta; si lo haces bien, Kuros al salir se encogerá, y podrá avanzar en el aire por algunos instantes.

Por cierto, este glitch te puede ayudar a obtener la corona que te pide el dragón sin necesidad del aditamento de ese nivel.



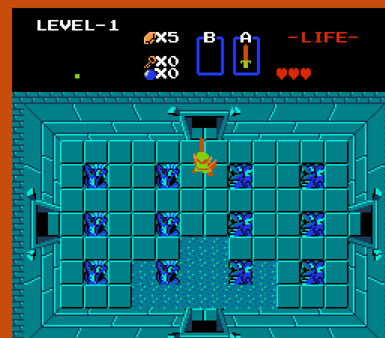


14

THE LEGEND OF ZELDA

¿Cómo abres la puerta para entrar al castillo 1, sin llevar la llave?

R=Todo lo que tienes que hacer es entrar al cuarto previo al castillo (el de la foto), ahora salte (salida sur), y al volver a entrar la puerta estará abierta.



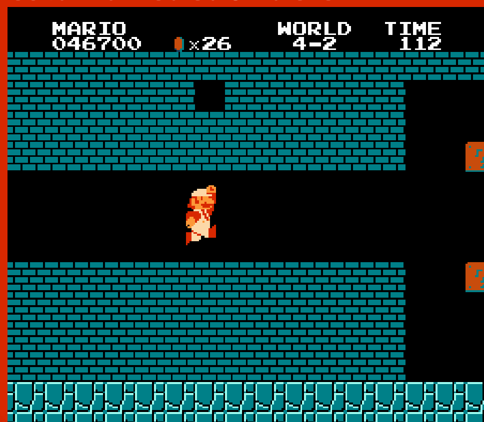
L@s Lok@s de la NES



16

SUPER MARIO BROS.

¿Cómo destruyes un bloque sin destruir los que están alrededor de él?



Pista: No es necesario llegar al nivel 4-2 para investigarlo, desde el nivel 1-2 lo puedes hacer.

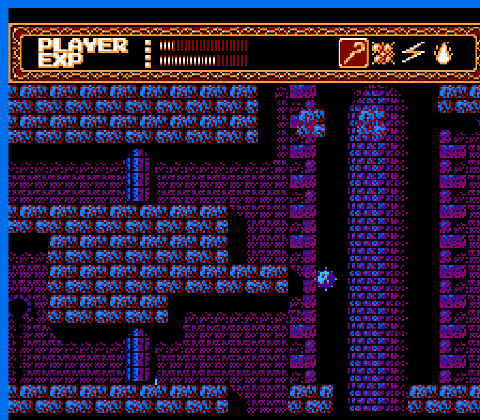


17

SWORD MASTER

¿Dónde está el caballero y cómo llegó ahí?

Pista: Sip, se trata de un glitch, y si te ha salido en otras partes del juego entonces sabes la respuesta al paradero del héroe.



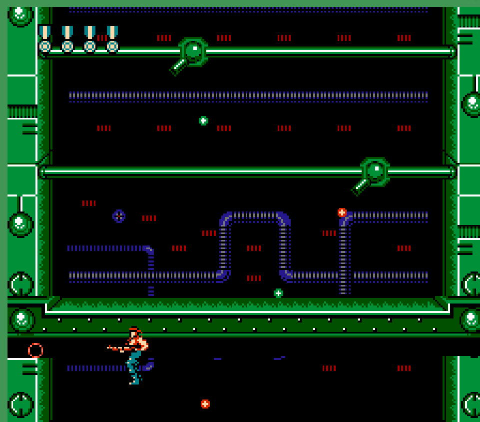
18

SUPER C

En la misión 5...

¿Cómo consigues pararte en el aire?

Pista: Foto completa, y ahí mismo está la pista.



Cuanto pueda decir sonará a regodeo, así que solo aviso que las respuestas las daré en el siguiente número.

No olvides mandarme tus acertijos para que los ponga aquí mismito.

Seguro más de uno se aferrará a sus juegos para buscar las respuestas a estas curiosidades. ¡Suerte!.

Reportaje Especial

LA PIEDRA CON QUE TROPECE

NINGÚN HOMBRE ES UNA ISLA

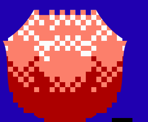
En 1986 una desarrolladora llamada "**Escape**" creó para **SEGA** un popular arcade llamado *Wonder Boy*, en el cuál se utiliza a un cavernícola rubio llamado Tom-Tom, quien recorre varias playas, bosques, cuevas y castillos, recoge comida para ganar tiempo, y mata a sus enemigos con una ilimitada cantidad de hachas que puede lanzarles, provenientes de huevos en los cuales también se pueden encontrar varios items.

SEGA era dueño del nombre y de los personajes del juego, mientras que **Escape** tenía los derechos sobre el juego en sí, vendiéndole estos a **Hudson Soft** para que pudiera sacarlo en consolas de **Nintendo**; para tal efecto, le cambiaron el nombre a **Takahashi Meijin no Bouken Jima** (protagonizado por **Takahashi**, uno de los ejecutivos de **Hudson**); y con otros cambios que veremos, pudieron finalmente sacar una versión para **Famicom** y **MSX**, la cuál fue lanzada para el **NES** con el nombre de **Adventure Island**, donde **Takahashi Meijin** recibió el nombre de "**Master Higgins**".

En este Reportaje especial, de compases isleños y ritmos antillanos, veremos el Legado de **Master Higgins** hasta el **3D**, algunas curiosidades, cómo meter una patineta en un huevo (sorry, es un chiste de huevos), y rellenos del mismo estilo para que lo pases bien.

Así pues, vamos al desglose de esta trama, que somos los únicos animales jurásicos que tropezamos con la misma piedra más de siete veces.







WONDER BOY
1986

Arcade, SG-1000, Master System, Commodore 64, Amstrad CPC, ZX Spectrum, Game Gear



Aunque no es parte de la serie **Adventure Island**, sí es precursor de la misma. En este juego, Tom-Tom debe rescatar a su novia Tanya, quién fue raptada por Drancon.

Se recorren siete áreas de cuatro "rounds" cada una. Si saltas mientras estás caminando alcanzaras una mayor altura, y si presionas el botón de disparo mientras caminas correrás. En los huevos se pueden encontrar cosas como hachas, unos hongos que convierten a las frutas en hamburguesas y postres para obtener más puntos, unos ángeles que te permiten matar a los enemigos al tocarlos o un encapuchado con una hoz, el cuál hace que tu tiempo se reduzca a más velocidad. Cuando ya se tienen las hachas se puede encontrar una patineta que te hace más veloz y resistente a un golpe, pero no te permite retroceder. En todos los niveles hay una muñeca que si la obtienes duplica los puntos que obtuviste por tiempo al final del nivel. También aparecen letras de **SEGA**, que entre más recojas, más puntos te dan.

Ya que el estilo del juego fue comprado por **Hudson Soft**, los siguientes juegos de **Wonder Boy** tuvieron elementos de RPG y otros cambios más.



ADVENTURE ISLAND
1986



NES, MSX, GBA, Wii (CV)



TOP 00

PUSH START

TM AND © 1987 HUDSON SOFT
LICENSED BY
NINTENDO OF AMERICA INC.

Es básicamente el **Wonder Boy** con algunos cambios. El protagonista es **Master Higgins**, un isleño cuya novia, Tina, fue secuestrada por un médico brujo.

El juego tiene cuatro niveles más, no hay hongos, pero sí unas bolas de fuego que pueden sustituir a las hachas y son más poderosas. Las muñecas son reemplazadas por unas vasijas con cara. El ángel es cambiado por un hada, y el encapuchado por una berenjena con cara de malo. Obviamente no hay letras de **SEGA**, pero si hay huevos escondidos que se pueden detectar arrojando hachas en un espacio vacío y se hacen aparecer saltando sobre donde deberían de estar. También hay llaves que hacen que la siguiente plataforma te lleve a un nivel de bonus. **Master Higgins** o "Takahashi", a diferencia de Tom-Tom, tiene el pelo negro, usa una gorra y es un poco más gordo; Tina también tiene el pelo negro, y el médico brujo es muy parecido a **Drancon**.

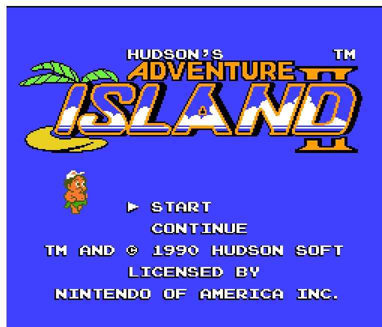
Fue uno de los juegos relanzados para la serie Famicom Mini de Game Boy Advance (aunque solo salió en Japón) y para la Consola Virtual del Wii.

Apreciamos el detalle del "splash" en las escenas de playa (al caer al agua).



ADVENTURE ISLAND II
1991

NES, GB



Este juego representa un gran cambio en la serie: para empezar los gráficos ahora son más detallados y coloridos, cuentas con un mapa para ir viendo tu progreso, ya no necesitas estar caminando para dar un buen salto, puedes montar cuatro tipos de dinosaurios con diferentes habilidades, puedes almacenar tus hachas y dinosaurios, ya no puedes conservar tu patineta para el siguiente nivel, pero si llegas al final sin perderla obtienes puntos, ocurre lo mismo si concluyes el nivel sin ninguna arma.

Los niveles ya no tienen varios check points porque son más cortos, pero más numerosos y variados. Algunos enemigos te dan huevos o comida cuando los eliminas. Tras completar cada nivel te muestran varios huevos para que elijas uno, el cuál puede contener diversas cantidades de puntos o una vida, también el huevo que elijas determina el nivel al que continuarás, aunque no explícitamente. Hay nuevos tipos de niveles, como lagos, desiertos, pantanos, y cuevas en las que tienes que ir escalando plataformas. También zonas secretas en donde obtienes regalos o warps. Lo único que no ha variado es la historia, en donde nuevamente Tina es raptada, pero ahora por un dinosaurio gigante que se la tragó, pero si son más distintos entre sí los jefes de cada isla.



Posteriormente salió para **Game Boy**, llamado solo **Adventure Island**, con sólo cinco niveles por isla para hacerlo más breve, y más apto para una consola portátil.

Reportaje Especial

SUPER ADVENTURE ISLAND
1992

SNES



Este es un regreso a la fórmula del primer **Adventure Island**, ya no tienes la ayuda de los dinosaurios, ni puedes guardar cosas; para saltar adecuadamente tienes que estar caminando, y ya no te muestran un mapa de los niveles. Ya no puedes correr, pero ahora puedes agacharte, lo cual sirve para esquivar, golpear cosas más cercanas, y si saltas mientras estás agachado alcanzas una gran altura.

También boomerangs, los cuales puedes disparar hacia arriba. Tras encontrar cierto número de armas, estas se convierten en unas bolas de energía que son más poderosas. Si completas un nivel con la patineta no te dan puntos por ella, y tampoco la conservas para el siguiente. Los escenarios son más tropicales y *guapachosos*, luciendo **Master Higgins** más costeñito.

Este juego carece de los clásicos huevos, niveles de bonos, hadas, berenjenas, entre otras cosas de las anteriores entregas de la serie. En esta ocasión la historia es que **Tina** fue convertida en piedra por un brujo llamado **Dark Cloak**, y **Master Higgins** tiene que derrotarlo para deshacer el hechizo. Hay pequeños videos entre ciertos niveles.

Este juego destaca por ser uno de los primeros en realmente aprovechar el chip **Sony SPC700** de la consola para tener música de mejor calidad. En esta entrega la gorra de **Master Higgins** es roja, y Tina tiene el cabello de color café.



NEW ADVENTURE ISLAND
1992

TURBOGRAFX-16, WII (CV)

Este es uno de los juegos de **Adventure Island** menos conocidos (debido a la poca popularidad de su consola) el cuál sigue siendo muy parecido a **Adventure Island** de **NES**.



Tras esperar un poco en la pantalla del título muestran la historia, en la que Tina y Master Higgins salen de la iglesia tras haberse casado (hasta que se le hizo pillos) y los demás isleños celebran, luego aparecen unas sombras y secuestran a Tina y a seis de los isleños, y adivinen a quien le toca rescatarlos.

Antes de cada nivel se muestra el progreso en cada isla, pero no el progreso en todo el juego. A mitad de cada nivel hay una bandera que es un check point. Ya no puedes agacharte, pero aún puedes conseguir las hachas y los boomerangs, también regresan las bolas de fuego, y hacen su debut las lanzas. Tras completar un nivel, **Master Higgins** se comporta de cierta manera según la cantidad de tiempo con la que hayas finalizado. Antes de enfrentarte a un jefe te permiten elegir entre las tres armas básicas. Los jefes son parecidos a los del primer **Adventure Island**, pero tienen distintos poderes. Tras derrotar a cada jefe sale una escena en donde liberas a un isleño, para junto a otros personajes hacer bailes diversos. En este juego, **Master Higgins** vuelve a tener su gorra blanca, la que tiene el logotipo de Hudson, pero su cabello se vuelve rojizo y viste un hula hula hawaiiano. Tina tiene ahora el cabello rubio, y usa un vestido blanco. Este juego fue relanzado en la Consola Virtual de **Wii**.



ADVENTURE ISLAND III
1992

NES, GB



Esta entrega es una especie de actualización del **Adventure Island II**. Justo al poner el cartucho nos muestran la nueva versión de la historia: Tina y **Master Higgins** están tranquilos en su pequeña isla, cuando un **¡OVNI!** (oyeron bien) llega y la secuestra, en seguida el protagonista emprende una nueva aventura en su dinosaurio marino. Para empezar, ya no hay un mapa de todas las islas, solo de esa donde estás, y el ultimo nivel está marcado por el OVNI (el cuál escapa cuando le das alcance).

Varias melodías, sprites y backgrounds fueron modificados o totalmente cambiados; al final del nivel ya no eliges huevos, pero si los hay escondidos en el transcurso de cada nivel, los cuales pueden llevarte a distintos destinos, sean bonus (en uno de ellos hay que surfear), o cambios de ruta (algo así como warps).

Este es el primer **Adventure Island** de **NES** donde puedes agacharte. Hay un contador de frutas: si acumulas cien de ellas obtienes una vida extra; en cuanto a los items, ya hay boomerangs, siendo más poderosos que las hachas, pero requieren puntería, pues solo se puede lanzar uno a la vez; también hay cristales que te permiten recibir un golpe sin morir (como la patineta). En cuanto los dinosaurios, el pterodáctilo es más rápido, y hay un nuevo triceratops que ataca haciéndose bolita.

La versión para Game Boy se llama **Adventure Island II**, y es bastante fiel a la versión de **NES**, pero aquí si muestra, explícitamente, las rutas entre los niveles (aún los desvíos).



TAKAHASHI MEIJIN NO BOUKEN JIMA IV
1994

FAMICOM

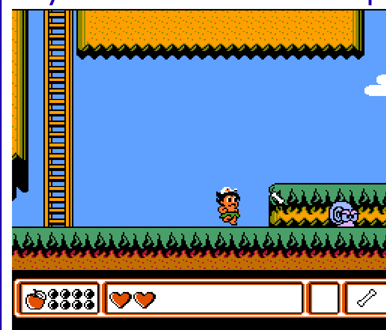
El menos conocido de la serie, pues solo salió a la venta en Japón. Presenta un cambio radical de las anteriores aventuras, por sus elementos de RPG, y algunos sprites renovados.



Concedámosle al par de tórtolos su luna de miel: al meter el cartucho e iniciar el juego, Master Higgins y Tina miran como una lluvia de estrellas, estilo *Armageddon*, desbarata la isla, formando una cara malvada en el cielo. Esta cara secuestra a sus amigos dinosaurios, así que a volver a ponerse el taparrabos y la gorra de isleño. Para no hacer el oso, ahora **Master Higgins** no solo puede agacharse, sino también arrastrarse, y trepar árboles y escaleras.

Un detalle que llama la atención es que ya no hay tiempo ni puntos, sólo una barra en la parte de abajo, dividida en cuatro partes: dos te indican las frutas que comes para rellenar tus corazones (HP); la otra parte indica los medios corazones para aumentar tus contenedores de vida, y la última muestra el arma que tienes.

Según progreses, el mapa muestra las partes de la isla que has ido corrigiendo. Si vas a tu casa puedes dormir para recuperar tu salud y obtener un password, también puedes ir con el pterodáctilo para que te dé items y consejos. Hay ciertos animales que te retan en minijuegos de rapidez (mira la curiosidad de las 16 pulsaciones).



Este juego destaca por ser el último que salió para Famicom.

Reportaje Especial

SUPER ADVENTURE ISLAND 2
1995

SNES



Tina y **Master Higgins** iban en una balsa de luna de miel; una tormenta los separa, y hace que Tina lave la tina, no, que pierda la memoria, despertando en una isla desconocida, cuyo rey se enamora de ella. Cuando iban a casarse, un buitre gigante la rapta, y **Master Higgins**, enterado de lo sucedido, decide ayudar al sancho a rescatarla.

Este **Adventure Island** también tiene elementos de un RPG. Comienzas desarmado y con un solo corazón (pero puedes dar puñetazos). El objetivo es recolectar items que te permitan el acceso a otras islas y mares (puede darse el caso que libres una batalla con enemigos en medio del mar). De paso, puedes ir encontrando armas, escudos, y armaduras que te ayuden en tu lucha RPGesina (nótese que se rompe la idea de salvajismo, y frugalidad bélica); el juego cuenta con acertijos de switches, y puedes encontrar el bastón con el cual hacer magias, y desmanes varios. El dinero aquí es importante, pues podrás comprar habilidades, items, o hasta irte de tahur al casino.

En este juego la gorra de **Master Higgins** vuelve a ser roja, pero puede cambiar de color según la armadura que uses, y Tina ahora tiene el cabello entre castaño claro y rubio (ya le caímos que usa tinte).



HUDSON SELECTION VOLUME 4: TAKAHASHI MEIJIN NO BOUKEN JIMA
2003

GAMECUBE, PLAYSTATION 2



El último juego de la serie **Adventure Island** hasta el momento, aunque tampoco es muy conocido, debido a que es exclusivo de Japón. Es parte de una serie de cuatro juegos de **Hudson**, remasterizados, con nuevas opciones, y gráficos 3D.

En este caso hicieron un remake del primer **Adventure Island** de **NES**, pero tiene varios elementos del **New Adventure Island**, como el control del salto, la vestimenta del protagonista, algunos enemigos, niveles de nieve y desierto, la última isla, las sandías gigantes que pueden aparecer, los boomerangs y lanzas, el poder elegir el arma con la que quieres luchar antes de llegar con el jefe, y la variedad de ataques de los mismos.

Entre las novedades está el poder guardar la partida, elegir nivel, continuar en el nivel en que te quedaste tras perder todas las vidas, cambiar la dificultad para que los ataques enemigos solo te quiten tiempo, ver tu progreso en las islas, y de que al final de cada nivel te muestren el porcentaje de frutas que agarraste. Si consigues más del noventa por ciento obtienes unas fichas, conforme vas juntando más puedes desbloquear ciertos regalos, como comerciales de los otros juegos, o la música del juego original.



La apariencia de **Master Higgins** es semejante a la que tuvo en **Adventure Island IV**; Tina vuelve a tener el pelo negro, y está más alta que **Master Higgins**.

Reportaje Especial

EL MAESTRO DE LOS 16 DISPAROS POR SEGUNDO

Takahashi Meijin se traduce como "**Famoso Takahashi**" o "**Maestro Takahashi**", esto se debe a que **Toshiyuki Takahashi**, la persona en la que está basado **Master Higgins**, es reconocido por su gran habilidad en los videojuegos, sobre todo en los que hay que oprimir el botón como si de un turbo se tratase.

Hay videos en Youtube que muestran su pericia, como este de aquí:

http://www.youtube.com/watch?v=9VhkcKMNiIs

Se dice además, que puede alcanzar las 16 pulsaciones por segundo, con lo que es todo un As en el juego Star Soldier.





Y viene un detalle que complementa la rareza.

Hudson Soft sacó a la venta un control para **Famicom**, llamado ***Joycard Sanusui SSS***.

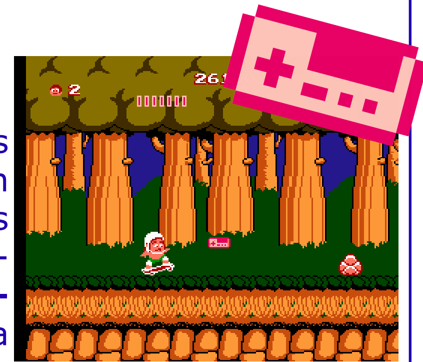


Este control tenía la opción de turbo, con un reconocimiento máximo, sí, de 16 pulsaciones por segundo en esta modalidad.



CAMEOS Y OTRAS *AFIGURACIONES*

Control Famicom



En algunos escenarios pasará corriendo un zorrillito, si lo eliminas por la espalda te dejará un control de **Famicom**, el cual te suma 1000 puntos.

Dream Mix TV World Fighters

En Japón salió un juego para Game Cube llamado **Dream Mix TV World Fighters**. En él puedes controlar a algunos personajes de las compañías Takara, Konami, y Hudson. Entre los personajes tenemos a Snake, Simon Belmont, Bomberman, Optimus Prime, y a Master Higgins!.



Este juego es una copia de ***Smash Brothers*** de ***Nintendo***, pero dicen los panas que, pese a ello, es digno y merece jugarse.

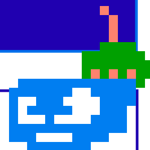
Capulinita

Aquí en México, el juego era llamado ***Capulinita***, en alusión al actor cómico del mismo mote, quien (según el vulgo) se parecía a **Master Higgins**.

Hay que hacer notar que **Adventure Island** llegó a los clones de Arcade **PC-10**, por tanto, fue mucha más la gente que así lo bautizó.



Reportaje Especial

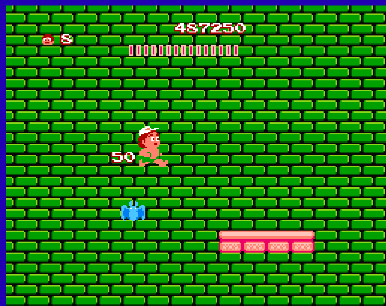


LA PIEDRA CON QUE TROPECE EL NIVEL 8-3

¡Atención!, ¡atención!, hemos llegado a una de las pantallas más difíciles y desesperantes de la historia de los videojuegos...

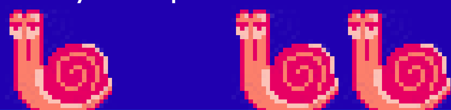
Todo inicia de lo más normal, de hecho, hemos mencionado que algunos de estos niveles hasta podrían ir en otro orden. Bien, lo básico es no tomar patinetas: sacrificamos una oportunidad de que nos toquen y no pase nada, pero a cambio de ello estudiamos el terreno, antes de llegar al consejo de moler zanahorias por la desesperación.

Coge la leche del huevo (¡qué mal suena eso!) y entra en la zona de plataformas. Salta cuando una se acerque a otra. Cuidado con las últimas que serán más complicadas y con los Bassers.

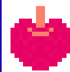


Qué corta es esta zona, ¿no?, bien, aquí está lo bueno. Puedes pasar corriendo y saltando los fuegos y los cantos rodados, pero en la última zona de plataformas haz un alto. Aquí tendrás que saltar de plataforma en plataforma, rápidamente porque se caen, al mismo tiempo que eliminas / esquivas Bassers (murciélagos)... ¡pero nadie dijo que sería tan difícil!. Los dos primeros deberás atacarlos cuando apenas despegas de la plataforma, el tercero es un cálculo de alta precisión entre salto y disparo.

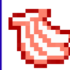
Si has tenido suerte, y pasaste estas plataformas por alguna bondad del cielo, entonces estréllate con el fuego para obtener el "Pot", y acabarás este (pesado y complicado sería decir poco) nivel.



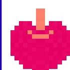
CURIOSO, CURIOSO



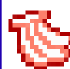
En el juego hay, literalmente, ***Easter Eggs***, o huevos de pascua, huevos que los niños esconden en esa temporada.



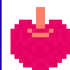
En el manual se nos dice que la princesa se llama ***Leilani***, cuando dentro del juego nos indican que se llama ***Tina***.



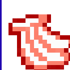
En varios países Latinoamericanos, ***Adventure Island*** es conocido como ***Islander***, ya que con ese nombre aparece en los cartuchos piratas.



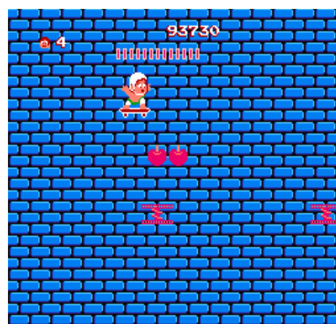
Si te preguntas por qué la berenjena te roba la energía, solo baste ver que estas no son de un sabor agradable, y que hay que desflemarlas antes de comerlas.

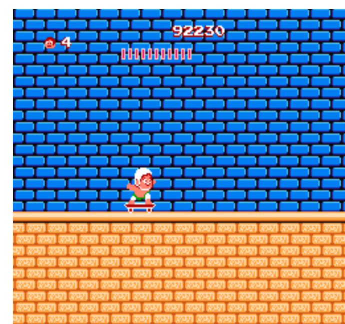


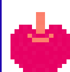
En las pantallas del bosque oscuro (X-4), antes de la zona 2, hay un huevo, si vas armado variará el contenido según lo abras en la zona 1 o en la 2. En la zona 1 será una "Flor", y en la zona 2 será un "Bote de leche". Tú decides lo que más te interesa



Hay algunas veces que puedes entrar a la zona de bonus... ¡con la patineta!. Sucede muy pocas veces, por ejemplo en la 2-2:

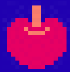






No se puede saltar hasta el máximo de altura si chocas contra la pared. Esto se pone muy de manifiesto al saltar grandes muros. Mejor siempre usar carrerilla y no tocar la zona lateral de la pared.

Reportaje Especial



Puedes ver la cabeza del próximo jefe pausando el juego al derrotar a un enemigo final (excepto el último, claro). Hazlo cuando el enemigo sale despedido.

DE CHICO MARAVILLA A SEDENTARIO AVENTURERO

Como se ha indicado al principio, este juego partió del **Wonderboy**, veamos imágenes del juego para observar las diferencias que saltan a la vista (imágenes de la versión **ARCADE**):









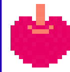




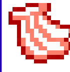




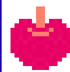
CURIOSIDADES DE ESTA VERSIÓN



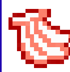
Wonderboy siempre va sonriendo :D



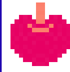
Casi todos los enemigos son los mismos que a los que se enfrenta Master Higgins/Takahashi. Los enemigos que cambian son: los pájaros, que aquí son abejas; los huevos con Eggplant (berenjena), aquí cambian por unos pequeños fantasmas con guadaña; y los cochinos en dos patas, que pasan a ser unos nativos de color azul marino.



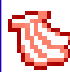
Hablando de la berenjena, o la muerte, los huevos en los que se hallan son fácilmente identificables, ya que tienen manchas.



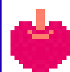
Algunos jefes son muy duros, se mueven rápidamente (en especial el final) y lanzan bolas de fuego igual de veloces, sin dejar mucha oportunidad para saltar y atacarlos en la cabeza.



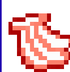
Aquí parece tener un poco más de sentido el enfrentarse a los jefes. Cada uno posee un objeto que busca Wonderboy. Estas chucherías son: un collar de corazón, un frasco con perfume, una zapatilla, otra cosa que parece una sortija o algo por el estilo, un oso de peluche (?), un paraguas y un reloj.



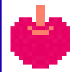
Son 7 mundos en lugar de los 8 de **Adventure Island**.



Los niveles son parecidos a los de **Adventure Island**, e incluso algunas partes son casi las mismas, pero no las encontramos en igual orden. En **Adventure Island** están, por así decirlo, mejor clasificadas, aumentando la dificultad y dejándolas para los finales.



La música del juego es siempre la misma, con mínimas variaciones; eso sí, mucho peor que la del **Adventure Island**.



Los gráficos se parecen mucho al **Adventure Island**: los fondos son prácticamente los mismos, así que solo son los enemigos quienes cambian un poquito. Los jefes sí que son más coloridos, y las cabezas no son iguales.

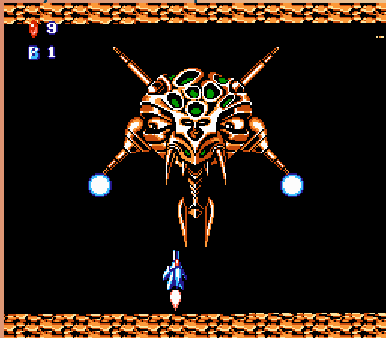
Area 404

Juego No Encontrado

Por: Tygrus

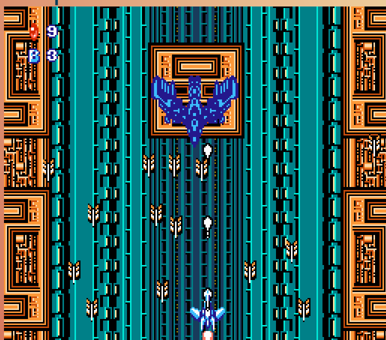


Algo es muy cierto cuando tratamos de encontrar el hilo negro en la prohibición de algunos títulos: no todo es bazofia; y en tales casos no hay justificación válida para que no hayan sido conocidos fuera de Japón, y tercera: sí, lo estoy diciendo por ***Crisis Force***.



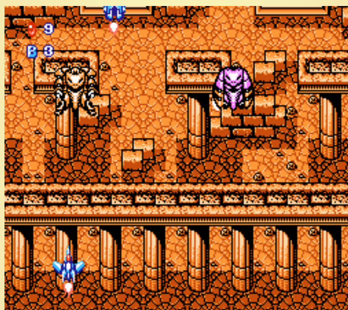
El tamaño y la forma de los jefes son atractivos, eso sin contar el extraordinario reto

Este "shmup" es para dos jugadores, y según entendí en la intro, sucede que un ejército de reliquias autómatas (egipcias y aztecas), y sus súbditos extraterrestres, comienzan un ataque a la gran Tokyo. Para esto, una pareja de pilotos de un escuadrón llamado ***Crisis Force***, no demoran en lanzar la ofensiva, antes de que la Ciudad sea destruida.



La brillante animación de este jefe te llevará a preguntas como "¿es de NES?"

Nuestra nave tiene tres transformaciones según el ataque deseado: en su forma normal es buena para hacer ataques frontales, en su segunda transformación podrá disparar hacia arriba y hacia abajo (con el poder obviamente distribuido), y en su tercera transformación podrá hacer ataques laterales. Asimismo, cuenta con ataques especiales, no los clásicos que barren a los enemigos en pantalla, sino algunos muy ingeniosos que te piden pienses bien cómo usarlos. Estos ataques son: explosión en cluster creciente para la nave normal, el pulso magnético para la segunda transformación (el cual hace que las balas y enemigos pequeños sean atraídos a donde lo liberaste), y el tercero de ellos es la teletransportación, quizás el menos útil de todos, excepto que desarrolles alguna táctica para usarlo.



Crisis Force te permite ingeniar estrategias por toda la pantalla, ya que los enemigos e incluso los jefes no esperan en la parte alta (común en un shooter), sino que se pueden mover por todo el escenario, debiendo, en nuestro caso, elegir la nave que más convenga para el ataque y la defensa.

A lo largo del juego hay potenciadores que incrementan la cadencia del disparo, asimismo hay otros que aumentan el poder del mismo disparo (aunque inhiben la velocidad de la nave), y otros más que cuando acumulamos 5 de ellos nos permiten convertirnos en un fénix de gran poder, esto por tiempo limitado, poder que disminuirá si somos tocados, o ganará más tiempo si seguimos recolectando pertrechos.

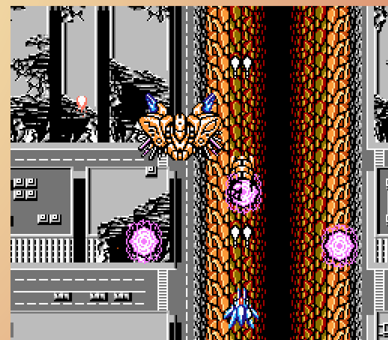
El juego cuenta con 7 niveles, con



No entres en crisis, y mejor aprovecha el poder del Fénix

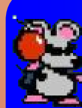
scrolls verticales y diagonales que definitivamente dejan el ojo en espiral, sin contar los pequeños enemigos que se alejan por el horizonte y las erupciones volcánicas que se mueven a escala.

El gran problema de un shooter de **NES** es la velocidad, en este caso se corrigió con un constante parpadeo, pero no para saturar la pantalla de disparos, sino para darle a estos una forma más atractiva, y ¡de gran tamaño!, por ejemplo los lasers del jefe final.



El ataque especial es muy útil, pero deberás usarlo inteligentemente

Siendo que Konami se mantiene activo en el rubro de los videojuegos, no dudemos ni un segundo que veamos este juego en la Consola Virtual: en tal caso no pierdas la oportunidad, se merece tu dinero hecho wii-puntos.



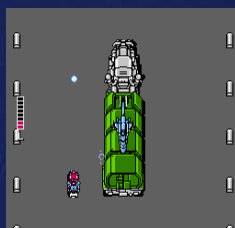
Vé a la sección **"TRUQUEANDO CON EL CONTROL"** para que sepas como obtener 15 vidas.

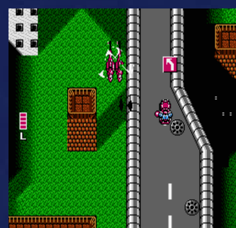
ESPIONAJE A VELOCIDADES SEDUCTORAS

SPY HUNTER

VELOCIDAD, ESQUIVADAS, GIROS, DISPAROS, EXPLOSIONES, Y MÁS

¡EL ÉXITO ARCADE LLEGA A CASA!









AHORA PARA TU NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



POWERSTATION 2

Compañía: Gameinis (China)

Año: 2007

Importador: Edugames de México, S.A.

Formato: NTSC

Precio estimado: Entre 20 y 30 USD



Recién acabo de adquirir mi Powerstation 2, y ya estoy aquí comentándoselas, más es por una razón de peso: no hay en la red un comentario objetivo de la misma, ni mucho menos descripción acertada de los juegos, componentes, etcétera.

Es, desde luego, un producto sin licencia, a pesar de venderse en tiendas de autoservicio, departamentales y otras.

¿Hubo una consola Powerstation 1?... posiblemente sí, aunque a decir verdad el nombre de Power Station (o Powerstation, que para el caso es lo mismo) está registrado para el cargador del chako y el remoto de *Wii*.

El paquete incluye: una consola (de 20 x 12 x 2 cms), dos controles tipo PS2 con cruceta + 10 botones, una pistola escuadra de luz (ahora sí: cuídense patos), y el cartucho con 101 juegos. Al principio pensé que los juegos venían interconstruidos, pero nooooooo, así que a meterle cartuchos de 60 pines (famicom pirata), que los de NES que conocimos (72 pines) no le vienen, por cierto, que eso me hace creer que no soporta todos los mappers.

También se hace acompañar de sus cables de corriente y conexión al televisor, y su instructivo en un idioma extraño que los chinos dicen es español.

Nótese lo práctica que es la consola (un poco más grande que un cartucho de NES), los controles son ultra ligeros, con crucetas cómodas, pero más frágiles que las de un PS, por obvias razones.

Que fria obcecación de los fabricantes por meter + 1 juego a los números convencionales, sin embargo, el juego insignia de la consola es el *Contra*, que incluye opciones extra como poder elegir el nivel; no descartando otras joyas como *Tetris 2* (que en realidad es el Tetris de Tengen!), *Yie Air Kung Fu*, *Twin Bee*, *Star Force*, *1942*, por citar algunos (adelante viene la lista completa, en verde los más recomendables).

La maquinita esta cuenta con 90 días de garantía, así que a jugarla como chamacos para detectar cualquier posible falla, aunque a mí me ha parecido (aparte de bonita) resistente y cómoda (los controles casi no pesan).

Por cierto que la linda chica que ofrecía el producto llevaba una camiseta de Pac-man, pero sabía menos que NADA del mismo: el trabajo de la mercadotecnia moderna.

Dicen que uno siempre ha de ver el pelo en la sopa, y en este caso no es posible resetear con un Select + Start + L + R, uno tiene que levantarse de su cómodo asiento e ir a oprimir reset en la misma. También meter y sacar los cartuchos requiere un brazo hidraúlico como el de Snake.

Consejo

No soy el Sr. ESRB, pero recomendaría esta consola SOLO para mayores de 18 años, ya que la pistola se confunde fácilmente con un arma de verdad, no quiero pensar en las consecuencias de esto.

Así que sean precavidos, que si bien es un deleite para los añejos del Retro, tiene su riesgo para los niños.

Tygrus



LISTADO DE JUEGOS

1: Contra
2: Infant School
3: Bump ´n´ Jump
4: Flipull
5: Tiger Heli
6: Argus
7: Seicross
8: Space Fight of Gun
9: Fantasy of Gun
10: Abyss of Gloom
11: Aldha Mission
12: Castle Excellent
13: Tetris II (Tengen)
14: Arkanoid
15: B Wang
16: 1942
17: Mag Max
18: Spartan
19: Elevator Action
20: Duck
21: Twin Bee
22: Dig Dug II
23: Son Son
24: Wars
25: Bomb Jack
26: Squoon
27: Ninja 3
28: Volguard II
29: Chexder
30: Galg
31: Gyrodine
32: Spelunker
33: The Tower Druaga
34: Geimos
35: Challenger
36: Star Juster
37: Baltron
38: Xevious
39: Route 16
40: Exed Exes
41: Dough Boy
42: Lot Lot
43: Sasa
44: Pony Cat
45: King of Ghost
46: Othello
47: Super Dynamix
48: Battle City
49: Pooyan
50: Formation Z
51: Star Force
52: Galaga
53: Binary & Land
54: Macross
55: Star Gate
56: Milk & Nuts
57: Arabian
58: Millipede
59: Space ET (Space Invaders)
60: Sky Destroyer
61: Exerion
62: Antartic Adv.
63: Circus Chablite
64: Mappy
65: Dig Dug
66: Ninja
67: Magic Jewelry
68: Small Mary
69: Warpman
70: Joust
71: Chack´n Pop
72: Door Door
73: Ninja II
74: Burger Time
75: Kung Fu
76: Combat
77: Karateka
78: Lode Runner
79: Helicopter
80: Bomberman
81: Bookyman
82: Galaxyan
83: Devil World
84: Hyper Olympic
85: Hyper Sports
86: Lunar Ball
87: 10 Yard Fight
88: Pac Man
89: Front Line
90: Bird Week
91: Road Fighter
92: Zippy Race
93: F1 Race
94: City Connection
95: Spelunker II
96: Hector
97: Higemaru
98: Ikari
99: A Close All
100: Fire Fighter
101: Quad Challenge

Acaba con...



SNAKE´S REVENGE

Compañía: Ultra (U), Konami (E)

Año: 1990 (U), 1992 (E)

Jugadores: 1

Tipo de juego: Acción / Espionaje

Formato: Cartucho

Puntuación: 8

Autor: ***Tygrus***

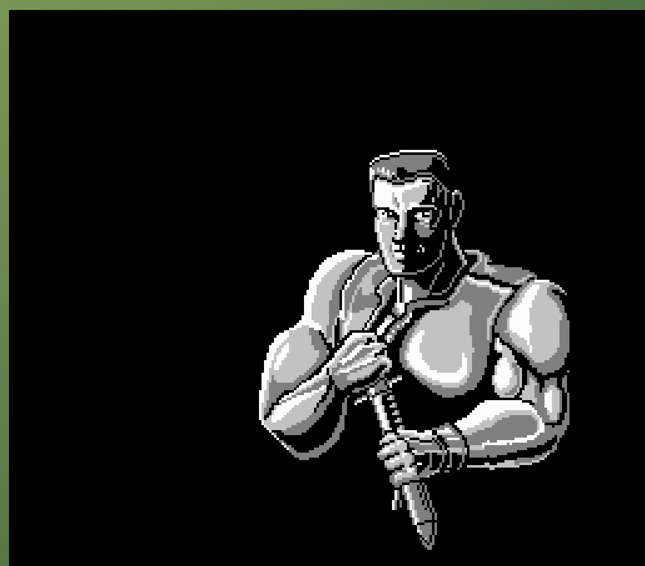


EL JUEGO, LA CONTROVERSIA, Y ALGO MÁS

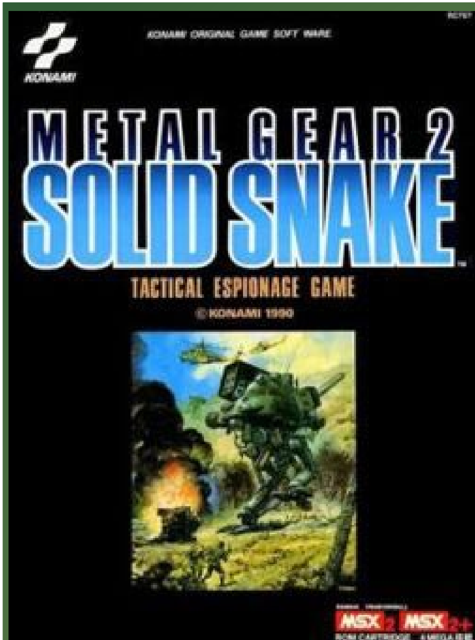
Antes de empezar he de desmentirme, porque este juego no pertenece a la saga de **Metal Gear** (momento, antes de que vuelvan a ponerlo en el estante de donde lo tomaron por favor sigan leyendo), porque aunque se toma el rol de **Snake**, hay lugares, conocidos de la trama **Metal Gear**, armas y detalles en común, oficialmente se le ha dejado fuera de la saga (sí, como al patito feo), así que la interrogante es ¿por qué no considerarlo dentro de... ?.

Había una vez un señor llamado *Hideo Kojima*. Este sujeto diseñó un juego: **Metal Gear**, donde un espía debía (como es usual en un videojuego) detener una amenaza terrorista con miras a dominar el mundo... pero **Kojima** no se hizo popular contando esta historia de "chico rudo", sino desarrollando un concepto en lo que a juegos de espionaje se refiere (que por cierto, dudo que hubiera alguno de este tipo por aquellos días), el personaje se salía del papel habitual de rescatar princesas con saltitos y monerías de niños..., se trataba de algo más complejo, un trabajo de "hombres", en un juego donde además de ser audaz y aguerrido había que hacer uso de la inteligencia para ir superando los distintos acertijos que el juego nos planteaba, donde a veces la más elemental de las pistas nos podía dar la solución, o había que ir investigando en cada rincón hasta dar con la clave.

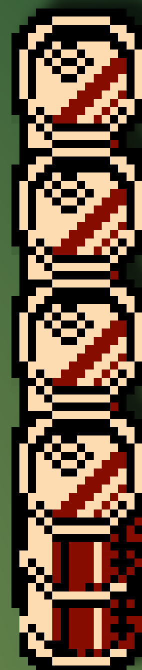
Hablando de estilos de juego los había similares, pero basados en la época medieval/feudal, aquí la saga del tal **Metal Gear** venía a presentarnos lo que traía en el portafolio, y a proponernos un desarrollo total en la época moderna, en un juego donde era tan importante el pasar desapercibido entre los guardias como el encararlos con arsenal de tecnología de punta o de lo más básico (si no había otro remedio), con el objetivo de salir victorioso y cumplir objetivos clave para desmembrar todo un plan maestro, para eso, **Kojima** dotó a dicho personaje de un gran número de artículos a elegir (que la mayor parte de juegos del montón), y que de este modo el video jugador pudiera probar distintas opciones durante el transcurso (similar a "***The legend of Zelda***").



Metal Gear vio la luz en las consolas **MSX** y **NES**, donde la versión de **MSX** tuvo poca aceptación en Japón, aunque no podemos decir lo mismo de la versión de **NES**: cerca del millón de copias vendidas en suelo Americano; no obstante, **Kojima** mantuvo la secuela en stand by. Al mismo tiempo, una parte del equipo de



Ultra Games (subsidiaria de **Konami** en América) se encontraba trabajando en **Snake´s Revenge**; tengamos presente que los derechos del juego eran de **Konami** y no de **Kojima**, y así, **Snake´s Revenge** sale a la venta en 1990 en el nuevo Continente.



No se piense que por no seguir el hilo original de **Metal Gear** o que **Kojima** no estuviese tras él supondrá una bazofia, pensemos mejor que este juego venía de buena camada, al ser diseñado por el equipo **Akama** (para darnos una idea de quien era esta gente referiré dos títulos: **Castlevania II** y **III** para **NES**), muchos entenderán ahora el tipo de desarrollo que tiene **Snake´s Revenge** con **Castlevania II**.

Kojima estuvo al tanto de los trazos de este trabajo (hablando de **Snake´s Revenge**) y aunque se le mencionó que el título NO pertenecía a la línea de **Metal Gear** se mostró gustoso del resultado (de ahí que en entregas posteriores tome algunos elementos de **Snake´s Revenge**).

Luego del lanzamiento de **Snake´s Revenge**, Kojima es llamado a poner manos a la obra y hacer (ahora sí) la tan ansiada segunda parte para la consola **MSX**, llamándola **Metal Gear 2: Solid Snake** (para muchos igual o mejor que la versión para PSX), considerado el mejor juego del sistema, y netamente enlazado a la historia de **Metal Gear**.



Otro detalle a referir es que para años subsecuentes **Kojima** hizo el proyecto más ambicioso de **Metal Gear**: la versión en CD para ***Play Station*** de Sony. Esta versión hizo que la mayor parte de los ahora fans se enamoraran de esta saga, y por supuesto, que al mirar en retrospectiva buscando las raíces de la misma se encontraran con **Metal Gear** y **Snake´s Revenge** (ambos de **NES**), y dedujeran al instante que uno de los dos estaba dando al traste con la historia... sobra decir que **Snake´s Revenge** perdió el toma y daca.

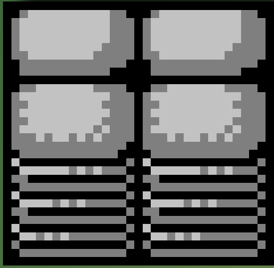
Konami nunca llevó **Snake´s Revenge** a Japón, quizás por la salida de **Metal Gear 2** para **MSX**, sin contar los fallos "históricos" que suponía con relación al **Metal Gear** original; y para que la ironía estuviese completa recalcar que **Snake´s Revenge** fue diseñado teniendo en mente a los consumidores de América (o USA para ser precisos).



Es probable que a través de **Ultra Games**, **Konami** quisiese saber el resultado de **Snake´s Revenge** en América, y el resultado no fue desagradable desde luego (aunque insisto, hubo detractores y los sigue habiendo), de ahí que en 1992 lo lancen en Europa con el logo de **KONAMI** (donde tampoco llegó la versión de **MSX** de **Kojima**).

Al juego se le han criticado aspectos que para más de uno son desconocidos, y para muchos de quienes lo hemos jugado antes de cualquier otro título de la saga (favor de no comparar técnicamente un juego de **NES** con uno de **Game**

Cube) lo consideramos bueno (casi llegando al "muy bueno"), si bien tiene un game play a nivel Standard y una dificultad elevada en la mayor parte del juego, en contraofensiva no se le debe tachar de imposible o engorroso, en menos del tiempo que te esperas descubres la tónica, te ves disparando y haciendo cosas para ir progresando hasta llegar a dominarlo y finalmente conquistarlo.



Hoy en día, la saga de Metal Gear no es en definitiva una saga de marras, aunque tampoco puede decirse lo contrario (porque día a día se hace de un mayor número de seguidores), pero volviendo a **Snake´s Revenge** si puedo decir que hay algo de ese **Metal Gear** querido que subyace en el juego.



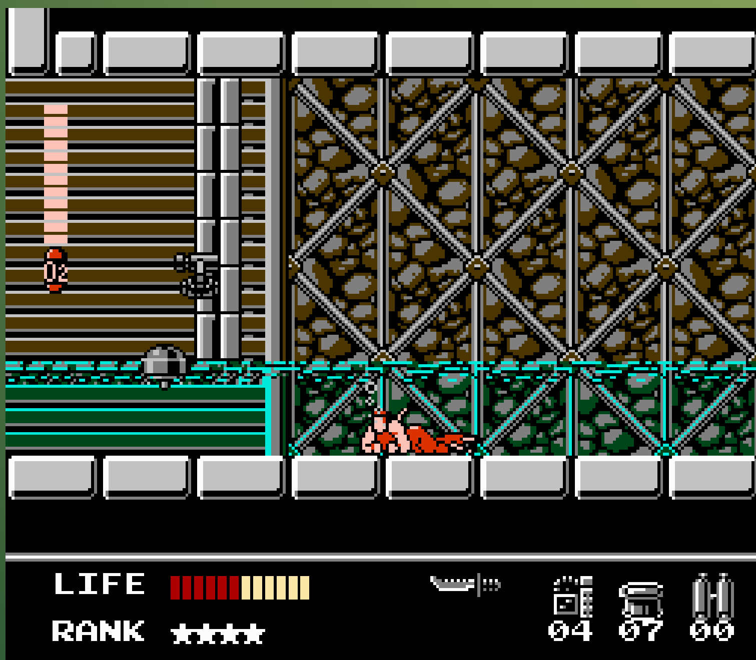
Así pues, este comentario esta basado en el juego en sí, porque es precisamente de ese modo como se hace rico en su contenido, sin tener que seguir todo un hilo historial inherente a un señor. Yo lo considero el vínculo perfecto para acercar a aquellos que no conocen el género, y que por temor a su complejidad nunca lo han tocado, cuando en realidad no llega a serlo tanto como un **RPG**, solo al nivel de un **Castlevania II** o **The legend of Zelda**, por poner una métrica.

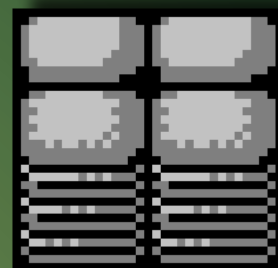
Animo a todos a que lo prueben; que sea su juicio quien dé el veredicto, y no unas cuantas líneas editoriales.

SNAKE´S REVENGE

Aterrizando sobre el juego tenemos que se desarrolla en 3/4 de vista aérea, el protagonista cuenta con armas y accesorios con los cuales se te permite explorar las diferentes áreas siguiendo las instrucciones que los "camaradas" nos dan, si perdemos en alguna de ellas iremos al inicio de la misma (esto al principio puede ser frustrante, aunque rápidamente llegarás donde perdiste); al ir explorando el juego lo esencial es pasar desapercibido, sin hacer alharaca o todo tipo de ruidos que puedan alertar a los enemigos (ya sean humanos, máquinas, cámaras, sensores, etc.), a menos que sea inevitable o necesario.

Hay algunos momentos en que la acción cambia a side scroll (cuando entras a los túneles o ascensores), donde un botón sirve para saltar y el otro para atacar (y solo puedes elegir tres accesorios, siempre los mismos). Estas mini escenas se usan por lo general para unir dos partes de un mismo escenario, y aunque cortas, el grado de dificultad suele ser alto (si te descubren hay pocas opciones de ocultarte o correr), aunque claro, también puedes ir bien provisto y no lo son tanto. Los enemigos como los soldados, minas y algunos robots se te pegarán como tu sombra y te darán más de un coraje (esto rompe una parte del encanto del juego), pero nada imbatible si se trata de sentirte parte del juego.





El título nos ofrece un modo de juego "por lógica", incluso más sencillo que otros de la línea **Metal Gear**, por ejemplo, aquí si quieres un enlace con alguno de tus compañeros basta con presionar select y elegir la opción TRCVR (de 3 opciones que tiene el juego), y listo, tendrás a tus tres amigos ya sintonizados para ver si alguno esta en el rango de señal (intuitivo, desde luego), mientras que en los otros, si quieres dicho enlace debes probar distintas frecuencias hasta dar con la que deseas, o tener apuntadas o memorizadas las de tus allegados. Esto desde luego le resta atractivo para quienes están acostumbrados a llevar todo un itinerario del juego así como un inventario bien identificado, así como un listado de frecuencias para el **Transceiver**, pero como dije, tratándosele de manera independiente **Snake´s Revenge** se pone la camisa de la sencillez.

Eso no es todo, en este juego las armas y equipo son parte de la vida cotidiana y no suponen dificultad para entenderse, una pistola sirve para disparar y una carta/llave (pass key) sirve para abrir puertas, etc., no hay mayor ciencia, sientes en todo momento que el juego te lleva de la mano. Tu objetivo consiste en ir hilando la historia y cumpliendo los objetivos (aunque tú seas el mandón serán tus subordinados quienes te dirán que hacer); al cumplir dichos objetivos vas progresando y subiendo de rank, y claro, entre estos objetivos está el vértelas con algunos jefes y darles con lo que lleves.

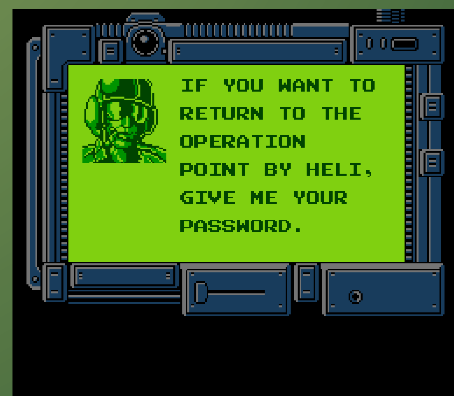


El hecho de que lo termines una vez no quiere decir que lo tengas dominado, el replay value es bajo, pero aún con eso ofrece atractivo para seguirse jugando.

Lo noble del juego es que te suben de rank (aumenta tu vida y capacidad de cargar algunos objetos) por los prisioneros que rescatas o las cosas buenas que haces, **NO POR MATAR**.

El juego tiene diálogos entre los personajes (que afortunadamente puedes acelerar o anular si lo deseas), así como pistas dadas por prisioneros, oficiales, el piloto, otros, pero todas ellas lacónicas y directas (**Big Boss** dice algo como "me la hiciste y ahora me la vas a pagar", nada más), luego de terminarlo recordarás por lo menos la mitad de ellos, junto con las claves importantes. Lo que más puede desesperar es abrir puertas o recordar con qué llave se abren, aunque como todo, esto también se memoriza (si no tienes a la mano alguno de los mapas que proporciono) ^_~

La banda sonora está limitada, las tonadas duran poco, pero eso sí, son de una calidad que no defraudan ni al sistema ni al escucha frente a él; algunas son tan tranquilas que aunque se repitan por tanto tiempo no te darán sueño pero si te mantendrán atento, otras por su parte hacen que la sangre hierva ya sea por un enfrentamiento o por salir huyendo, manteniéndote a tono y presto a cuanto pasa; siendo buena en términos generales.



El juego cuenta con password para ahorrarte trayectos, aunque es largo y con símbolos que se prestan para la confusión (así que abusado con lo que escribes, como "O" y "0").

Y ahora sí, que comience la acción.

CARÁTULAS









CARTUCHO EUROPEO

La presentación Europea muestra los colores grises de fondo, tradicionales en los juegos de Konami.

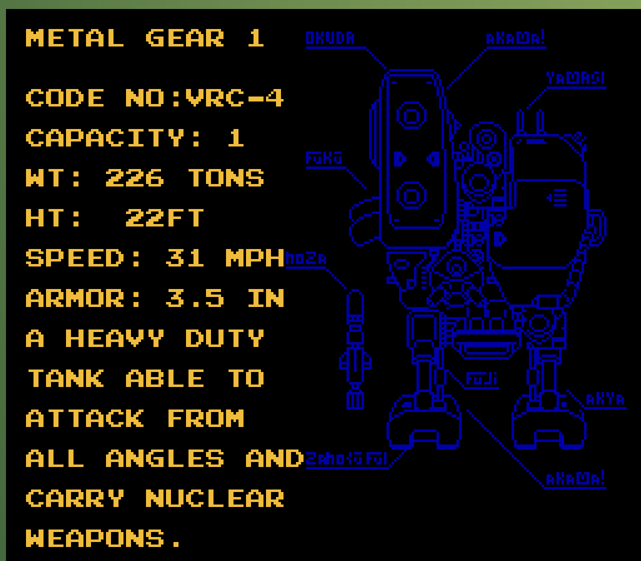
REVERSO CAJA AMERICANA

Una muestra de escenarios en vista aérea y side scroll.

FRENTE CAJA Y CARTUCHO AMERICANOS

Ultra Games fue quien trajo el juego a América, cambiando el color gris del fondo por uno negro.

HISTORIA



Tres años después de los eventos de **Metal Gear** (**NES**), el gobierno de los Estados Unidos descubre que una nación hostil está desarrollando en secreto (pues no tanto) nuevas armas nucleares, como las habidas en *Outer Heaven* (si aquello de por sí ya estaba mal imaginemos esto elevado a la "n" potencia).

Solid Snake, el responsable de la caída de *Outer Heaven*, es reclutado nuevamente para dirigir un equipo de *Fox Hound* e infiltrarse en la base enemiga, y deshacer así los planes y maquilaciones que se tengan de la posible amenaza mundial numero 1: **Metal Gear**.

NO ENVIES A UN MUCHACHO A HACER EL TRABAJO DE UN HOMBRE

"***Destino Ishkabibil***,

Un helicóptero militar desciende sobre la jungla que con sus ramales parece llamarlo, luego de haber sorteado los peligrosos pasadizos de una Sierra que se expande por las fronteras de *Teristan* a su Ciudad capital de *Ishkabibil*.

A unos minutos de descender, tomas tu rifle de asalto y miras por la ventana: oscuridad en derredor.

Tus camaradas del batallón *Fox Hound* están sentados junto a ti. Uno de ellos afila su cuchillo, el otro pule sus granadas. Ninguno habla, pero a través del silencio un mensaje resuena claro y fuerte –esta es la misión más peligrosa que hemos enfrentado, incluso más que la infiltración en la fortaleza del Coronel *Vermon CaTaffy*-...

Por ahora te enfrentas a *Higharolla Kockamamie* (perdón...?), y su ejército de furiosos lunáticos (eso no lo dije yo, así viene en el manual). Debes sobrepasar cientos de soldados muy bien armados, un barco con arsenal pesado, y una locomotora para llegar a tu objetivo, además de destruir su tanque nuclear... o quizás el mundo se doblegue de rodillas ante el hombre que ha ganado 8 veces seguidas el título de "El más despiadado del año".

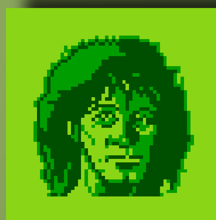
EL EQUIPO DE FOX HOUND

SOLID SNAKE



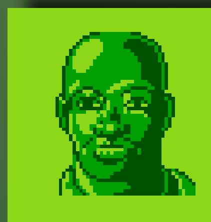
"Un cinta negra en 32 formas de combate oriental y entrenado en cada arma conocida por el hombre (!). Eres la máquina de guerra más letal de *Fox Hound*, una combinación de *Rambo*, *James Bond*, *John Wayne* y *Laurence de Arabia*. Eres además el líder de esta peligrosa misión. Así que si muerdes el polvo, también la libre y rozagante humanidad besará suelo."

JOHN TURNER, también conocido como: **J.T.**



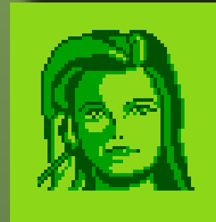
Un doble agente -don nadie- perteneciente al departamento super secreto de inteligencia de la fuerza aérea, John Turner es el más grande artista del camuflaje que jamás haya existido. La última vez se le vio en algún lado del Sur de Vietnam, allá por 1969. Pero no te preocupes, mostrará su trasero en esta misión.

COMANDO NICK MYER, también conocido como: **LA BOMBA**



Infante de la Marina, graduado en Harvard con mención honorífica (*magna cum laude*); Nick se dio cuenta que la camaradería de Wall Street no era para él, así que se une a *Fox Hound* en busca de mayor acción, donde rápidamente se vuelve todo un gurú de los explosivos, y líder de la división de Nitroglicerina.

JENNIFER X, también conocida como: **PERSONAJE DEL AÑO**



Muy poco se conoce de Jennifer (¿y de quién la idea de reclutar desconocidos?), excepto que tiene una sorprendente habilidad para infiltrarse en los cuarteles enemigos.

Experta en computación, se hace pasar por un oficial de inteligencia, en el nervio central de la Fortaleza Fanática XD. Los rumores dicen que es la pequeña hermana de *Ginger* del programa televisivo "*La isla de Gilligan*".





MOVIMIENTOS

CRUZ DIRECCIONAL: Mueves al personaje en el escenario (solo en líneas rectas, nada de diagonales), en el inventario sirve para hacer las selecciones. En las escenas de side scroll te mueves a los lados y si presionas abajo te tiras al suelo (estando tirado puedes arrastrarte), si estás en un escalón o muy pegado a una pared solo te agachas.

BOTON A: Usas el arma que hayas seleccionado de tu inventario. En las escenas de side scroll sirve para saltar.

BOTON B: Usas los puños o el cuchillo (solo alguna de estas dos armas). En las escenas de side scroll usas el cuchillo o la pistola, si estás tirado al suelo o agachado entonces dejarás un explosivo plástico.

START: Poner Pausa, iniciar juego.

SELECT: En las escenas de side scroll sirve para poner pausa, y una vez que pones pausa seleccionas cuchillo, pistola o comida oprimiendo izquierda / derecha. En el resto del juego funciona para desplegar una pantalla con 3 opciones:





Puño
Con tres golpes dejarás a los enemigos K.O., es la única arma con la que conseguirás que te dejen comida o municiones.



Cuchillo
Silencioso y mortal, con un cuchillazo bastará para desaparecer a los enemigos, no esperes comida o municiones. Su rango es corto, sin embargo más largo que los puños.

Beretta M92 (Pistola)



Una pistola de mano que hace un tiro de rango limitado, necesitarás un silenciador si no quieres hacer ruido.

Sub-Ametralladora

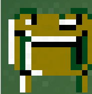


Ametralladora semi-automática de rango limitado, los disparos se dispersan de modo automático (compatible con el silenciador de la pistola).





Granada M67
La clásica granada que puede (y se recomienda) lanzarse sobre las barricadas.



Mina de mortero
Presiona el botón **A** para colocarla, y presiona nuevamente **A** para que escupa esquirlas en la dirección que indiques con el control.



Explosivos plásticos
Una pequeña cajita quedará donde los coloques, y luego de unos instantes estallará.



Escopeta M31
Esta escopeta hace cuatro disparos dispersos de rango limitado, no es compatible con el silenciador.



Misiles teledirigidos
Cuando lanzas uno de ellos el personaje no se podrá mover, el movimiento que hagas con el control será el del misíl, para guiarlo hacia donde tú quieras (mientras nada lo obstruya).



Mina
Solo puedes colocar tres minas en el suelo, estas minas no explotan excepto que alguien o algo las pise (incluso tú mismo).



Revólver de bengalas
Con él disparas bengalas que iluminan el escenario. Sirve para las partes obscuras.



Silenciador
Su nombre lo dice: evitar el ruido al disparar. Compatible con la sub-ametralladora y la pistola.

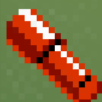


Los objetos que se seleccionan en el menú de “equipo” quedan habilitados automáticamente, esto es, no hay que presionar un botón al estar en acción (siempre y cuando hayan quedado seleccionados), a excepción de la comida y el antídoto, donde al seleccionarlos debes presionar el botón **A** para recuperar vitalidad.





Gas de la verdad
Con él podrás hacer hablar a los oficiales enemigos.



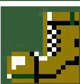
Bomba de humo
Señala el lugar donde puede atacar tu piloto.



Tanque de oxígeno
Sirve para aguantar la respiración bajo el agua.



Micrófono
Sirve para escuchar las conversaciones detrás de las paredes (no lo confundas con los explosivos plásticos).


Botas
Te sirven para evitar lanzas envenenadas del piso.


Detector de minas
En el campo minado, sirven para visualizar las minas ocultas.


Brazo mecánico
Un poderoso brazo hidráulico que te permitirá mover objetos pesados.


Chaleco contra impactos
Reduce el daño hasta en un 50%.


Goggles infrarrojos
Te ayudan a visualizar los sensores infrarrojos.


Binoculares (o prismáticos)
Cuando los usas puedes echar un vistazo a las habitaciones adyacentes a tí.

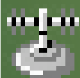

Antídoto
Te cura del envenenamiento.


Comida
Llena tu barra de energía.


Mochila
Te permite llevar el doble de misiles teledirigidos y minas.

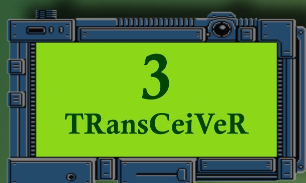

Cartas (1 a la 8)
Son las llaves de acceso a las distintas puertas de los escenarios. Algunas puertas no requieren ninguna de estas cartas.


Cámara de Rayos X
Te permite detectar paredes débiles, para que las estalles con los explosivos plásticos.

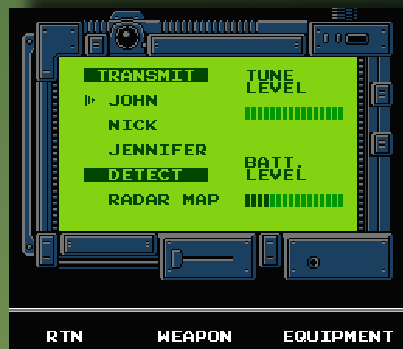

Antena
Recupera la señal del **Transceiver** cuando está siendo bloqueada electrónicamente.


Batería
Una celda de poder que recarga la energía de tu **Transceiver**, cuando oprimes select y despliegas el menú de equipo, puedes ver qué tanta energía te queda.





El Transceiver es el único accesorio con el que mantendrás contacto vía remota con tus compañeros de equipo, presiona **select** y selecciónalo, enseguida aparecerán los nombres de *John*, *Nick* y *Jennifer*, señala el que desees y oprime **A**, si notas que hay variación en el nivel de sintonía entonces te contestarán y pueden darte algún consejo o recomendación, de otro modo solo presiona select para volver al menú inferior.



Cuando recibes un llamado oyes un bipeo, y en la parte inferior de la pantalla ves unas letras parpadear (**CALL**), presiona **select** y elige **TRCVR**, automáticamente estarás contestando el llamado.

Además de esto, el **Transceiver** está provisto de un casi inútil radar, el cual te ayuda a ubicar ciertos lugares del juego (no te apures, alguien te dice cuando usarlo).

Hay una cuarta opción que es **RTN** (**ReTurN**), sirve para volver a la acción.

GUÍA DE LAS MISIONES

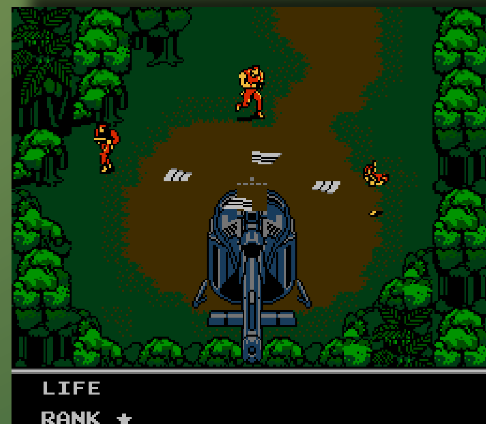
En el estricto sentido de la palabra, esta es una guía: los pasos para terminar el juego; aunque espero se comprenda que también significa arruinar la diversión, sumado el hecho de que hay **SPOILERS** a lo largo de la misma, así que es decisión del lector seguir adelante, que sobre advertencia no hay engaño.

Como ya lo dije en algún lado: "el juego te lleva de la mano", así que (como sugerencia) esta guía solo debe consultarse en caso de ser necesario (realmente necesario). Por otro lado, he tratado de hacerla interactiva poniendo algunas reflexiones, impresiones y comentarios que hacen los personajes.

No es requisito indispensable el haber jugado títulos a priori de **Metal Gear**, porque lo que necesitas saber sobre el juego esta aquí mismo, incluso cuando hablamos de la historia; así que a jugar con este muñequito con pintas de ***Contra***.

Casi lo olvido, esta guía esta formada en su mayoría por **MAPAS** del juego y algunos textos, complementada con esbozos de la trama. Asimismo, iré indicando en **negritas** las acciones más importantes a realizar (donde más se atora la gente y tiende a aventar el juego).

Sobre los mapas: los números en las puertas de cada mapa indican el número de tarjeta/llave que hay que usar para que se abran. Cuando accesas a un túnel o elevador la perspectiva cambia a **2D**, estos escenarios no los incluyo en los mapas pero los verás nombrados con las palabras **TUNEL** o **ELEVADOR**. Si se desconocen algunos de los términos que pongo en el mapa (que por lo general son nombres de armas o equipo) favor de remitirse a la parte de **ARMAS**, **EQUIPO** y **TRANSCEIVER**, seguro ahí está la explicación.



Los tips y consejos generales que hay que seguir los estoy poniendo antes de la guía, para que esto no se vuelva un rompe-

TIPS GENERALES

- Cuando encuentras algún accesorio, ten la certeza de que lo utilizarás en los siguientes minutos, luego de eso queda inútil en un 80% del resto del juego (y no son tantos objetos como los que la mente debe estar multiplicando).

- Las provisiones son de suma importancia, puedes reabastecerte entrando y saliendo de los cuartos o lugares donde las hay, algunas de las que reaparecen son: comida, municiones, gas de la verdad, minas de mortero, granadas, y minas.

- Los guardias suelen dejar municiones o comida si los eliminas solo a golpes, repite este procedimiento cuando no haya una zona de reabastecimiento cercana.

- Si ya probaste todas tus tarjetas y alguna puerta no se abrió (y crees ya haber explorado todos los cuartos), trata de nueva cuenta, a veces por la desesperación de querer abrirla suele ocurrir que uno no se acerca bien a ellas.

- Prueba todas tus armas con diferentes enemigos, te llevarás una que otra sorpresa.

- Los cuartos de fácil acceso que tienen premios también pueden ser un señuelo hasta para un experimentado espía, desconfía hasta de tu sombra, no sabes en que lugares puede haber trampas, sí un piso se colapsa es mejor regresar por donde venías y no jugarle al héroe.

- El juego no cuenta con batería, pero sí con un password, procura sacarlo (dejando que te maten) cada vez que acceses a una nueva área, antes de seguir adelante.

- Cuando dos obstáculos obstruyan una puerta colócate en medio de ellos y comienza a golpear, así solo tardarás la mitad del tiempo en poder pasar (presta atención al sonido que hacen cuando los golpeas para saber si lo estas haciendo bien), esto es útil cuando quieres salir de una cámara de gases.

- Antes de entrar a un túnel (las escenas en 2D) llena tus reservas de oxígeno, comida, y explosivos plásticos al máximo, estos tres artículos son necesarios.



- Si no sabes a donde seguir, usa el **Transceiver** para ponerte en contacto con tu equipo, quizás alguno de ellos esté cerca como para darte alguna recomendación.

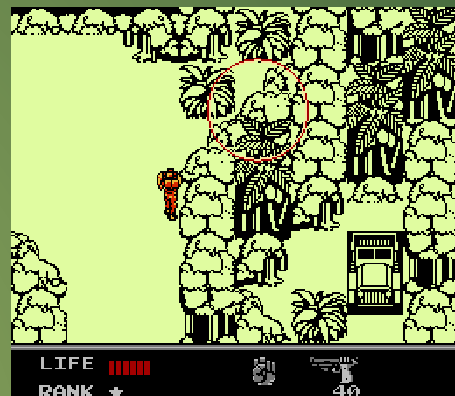
- Cada vez que entres en una puerta con llave, vuelve a abrirla tan pronto estés del otro lado, te ahorrarás algunos segundos de tiempo, y evitarás la molesta tarea (que suele darse en este tipo de juegos) de estar cambiando continuamente objetos en el inventario.



Misión 1
LA JUNGLA
JUNGLA
REHÉN
D.R. TYGRUS
MUNICIONES
SILENCIADOR
(SOLO DE SALIDA)
REHÉN
D.R. TYGRUS
COMIDA
ENTRADA
A LA BASE
MagazinNES
INICIO



Inicias el juego en un claro de la jungla, un helicóptero hace el descenso de tres figuras, dos se internan en la espesura de los árboles, dejándote a cargo del pordiosero de **Snake**. Enseguida oprimes **select** para ver que hay con él, deseando que te hayan dejado el reloj (tipo *James Bond*) que es imán, lanzallamas, teléfono, y hasta paracaídas, pero te das cuenta que solo llevas un cuchillo punzo cortante y una pistola (escandalosa como ella sola), junto con un radio (**Transceiver**) al que hay que golpear para que funcione; ah pero se te olvida que eres experto en artes marciales ^_-



Bien, una vez que superas estas cuitas subes algunas pantallas y pasan dos cosas, cae una bomba que ilumina el escenario, en realidad es una bengala (es de noche por si no lo habías notado), aunque así de buenas a primeras dan ganas de tirarse al suelo por temor al enemigo; estas bengalas irán cayendo en algunas pantallas posteriores, así que no te asustes que son a tu favor.

La otra cosa que sucede es un par de timbrazos, y en la parte inferior de la pantalla unas letritas que se aparecen y desaparecen (dicen **CALL**, la pantalla es más rápida que la vista), **cuando oigas ese timbrazo oprime select y elige TRCVR**, alguno de tus compañeros te estará llamando para sugerirte qué hacer, en este primer llamado te dicen que oprimas **select** cuando oigas dicho timbrazo (no les importa si te persiguen con una hacha de carnicero).

La siguiente lección a aprender es sobre una muerte rápida y dolorosa, los chicos del barrio sonarán la alarma cada vez que estés en su rango de visión, y te asediarán como si fueses un carnoso hueso (y ellos la jauría), pero no te preocupes, que solo pueden ver en cuatro direcciones:



Si te colocas en las diagonales no te verán (sí que hace falta un oculista para los malos), esto funciona no solo para los soldados, también para las cámaras, vehículos, u otros. En caso de que suenes una alarma lo mejor no es correr (¿crees ganarle a una bala?), mejor jala el gatillo y silencia a los enemigos (no hagas ni un disparo de más u otra vez volverás a verte corriendo y disparando).

Si sigues avanzando sin que te maten, llegarás a unas pantallas donde todo esta oscuro, a excepción de unos círculos bien iluminados que cuidan el camino, no las toques o sonará la alarma, aunque a decir verdad la primera vez deberás activarlas para iluminar la escena y saber por donde ir (que sirva para algo el desvelo de una noche... ¡mira el mapa!). Sigue con el sigilo que hasta ahora has demostrado.



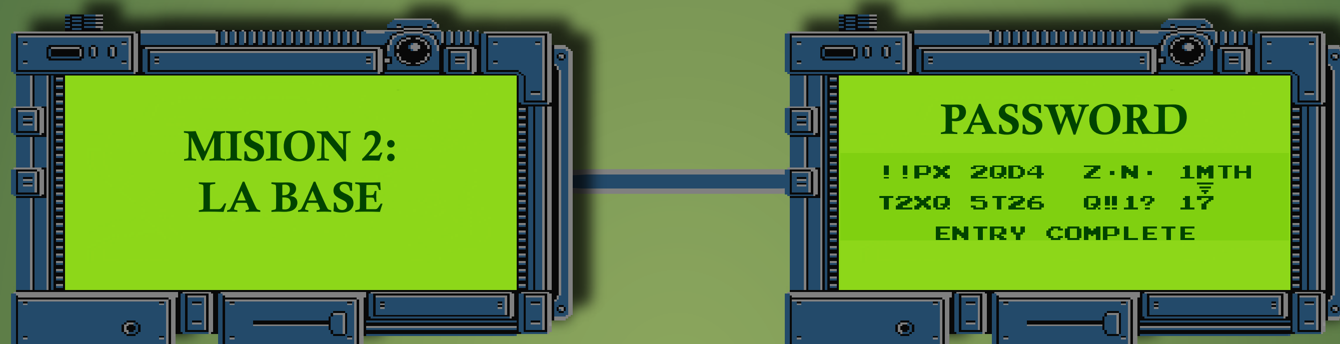
Ya más arriba del mapa (tu recorrido es hacia arriba y derecha en su mayoría), cuando suene el **TRCVR** contesta, *John Turner* (le diré **J.T.** de ahora en adelante) te dirá que se ven en la entrada principal de la base. Así que ya sabes lo que hay que buscar: **una entrada**. Siguiendo los pasos del camino amarillo descubrirás dos entradas a la base (ambas cerradas), la principal es la que está custodiada por

los guardias, y apenas pones un pie en esa pantalla suenan la alarma. Lo que tienes que hacer es justo lo que te dice **J.T.** en su último mensaje (recuerda oprimir select y elegir el Transceiver): **ocúltate de los guardias de la entrada**.



Si eres observador verás un arbusto en la parte baja de esa pantalla donde está la entrada principal, así que llega por la parte de abajo y quedarás oculto (**lo indico en el mapa con una X en color verde**), una vez hecho esto **utiliza el Transceiver y contéstale a J.T.**

Acto seguido **J.T.** llega a donde tú, los guardias lo ven y van tras él, a los pocos segundos lo traen prisionero y entran a la base, la puerta queda abierta para que vayas y mires que hay en ese cajonzote.



Como ahora estás dentro de la base, lo primero que hay que hacer es no usar la pistola. Elimina a los enemigos con golpes o a cuchillazo limpio. Primero ve hacia abajo hasta tener la **carta No. 1**, y luego ve a la derecha (mira el mapa) a conseguir la **carta No. 2**; cuando tengas ambas **regresa a la entrada** para abrir las puertas que no podías y así puedas obtener **el silenciador** (importante para el resto del juego), y el gas de la verdad. Toma en cuenta que tu rank (vida) irá en aumento mientras más rehenes liberes o más oficiales enemigos hagas hablar. No hay mucho por hacer en esta planta baja excepto ir rescatando rehenes y obteniendo información. Pasemos ahora al sótano.

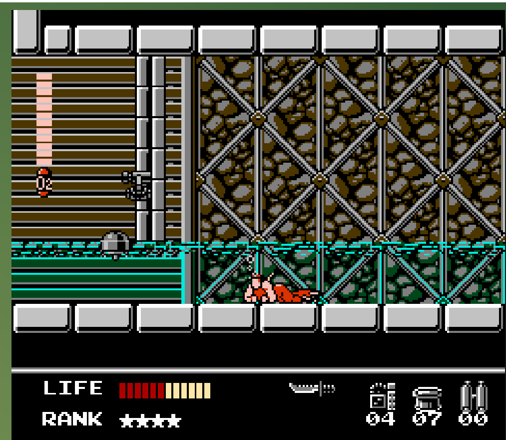


Del sótano lo más rescatable es la sub-ametralladora y los explosivos plásticos, si llevas comida de sobra entonces conviene entrar a la cámara de gases por los tanques de oxígeno, de otro modo déjalos.



Hay una forma de evitar las cámaras de seguridad (solo miran en línea recta), observa que cuando la cámara 1 (de la foto a la izquierda) sube, puedes pasar cómodamente, enseguida espera donde muestra la foto, y espera a que la cámara 2 llegue hasta abajo, y ahora sí, cruza rápido, para continuar tu camino hacia el sótano 2 y de ahí al túnel.

Este es el primer túnel del juego (las escenas en side scroll), antes de avanzar familiarizarte con los movimientos del personaje, ahora que los conoces ve avanzando a rastras para no sonar alarmas (los guardias no te ven si vas avanzando pecho a tierra). Si acaso llegan a verte mantente golpeando agachado para que no te dañen, o si no has avanzado mucho entonces regresa y vuelve a intentar.



Un soplón te dirá que Kockamamie tiene un cargamento de armas nucleares para re-ensamblar a **Metal Gear 1**, y que este arsenal ha sido transportado al barco... el mismo donde llevan prisionero a **J.T.**, pero antes de salir al muelle hay alguien esperándote, o debería decir "algunos esperándote..."

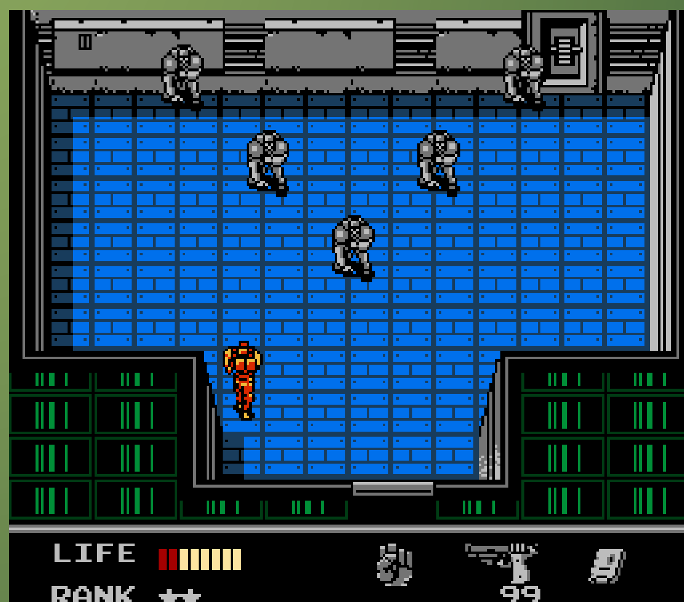




Saliendo del túnel te esperarán estos 5 tacleadores, considerando el rank que llevamos y las pocas provisiones que nos quedaron del túnel, tenemos que es un jefe difícil.

Antes de oprimir **A** para saltarte los diálogos piensa en lo que harás:

En el piso verás 6 cuadros justo donde entraste (marcado con el número 1 la entrada), sigue la numeración para evitar la primera embestida, una vez que regresen a sus lugares colócate en el cuadro marcado con el número 12, ahí espera hasta que el tacleador del centro comience a bajar para seguir el camino que habías hecho hasta que dejen de atacarte. Nuevamente colócate en el cuadro marcado con el número 5 o 12 (el que te quede más cerca), espera un momento y sigue la numeración cuando comiéncen a bajar.



Cuando vayan de regreso a sus lugares atácalos con granadas o con lo que tengas a la mano para irlos destruyendo poco a poco. Cuando queden 4 o menos de ellos debes esperar a que desciendan más o menos a donde estaba el primero, para comenzar a moverte.

Si lo sincronizas bien no recibirás ningún toque, ¿verdad que tiene sabor la táctica?...

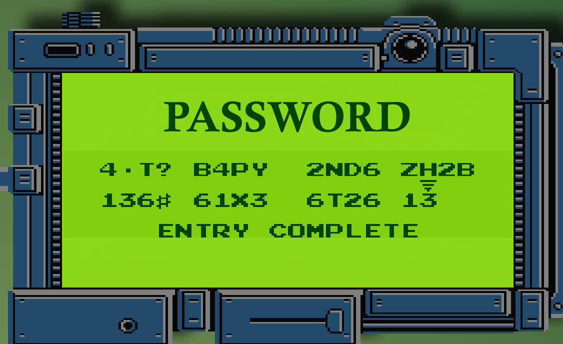

Misión 2
LA BASE
Planta Baja
GAS DE LA VERDAD
SILENCIADOR
ENTRADA
CARTA No. 1
D.R. TYGRUS
REHÉN
BASE 1 -PLANTA BAJA-
AL SOTANO
REHÉN
OFICIAL ENEMIGO
CARTA No. 2
MagazinNES

Misión 2
LA BASE

Sótano
-Primer Nivel-



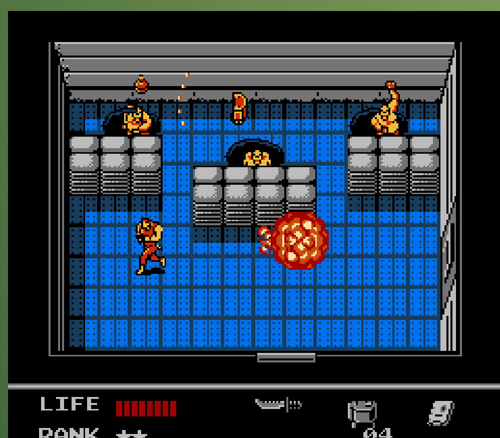




Por fin el muelle, iniciando recibirás el llamado de **Nick**, te dirá que **J.T.** está prisionero en el barco. Desármate, y golpea a puño limpio a los enemigos a fin de hacerte de provisiones (recuerda que vienes de una pelea dura con la *Unidad de Asalto,* y aquí no hay refill de energía cuando terminas una misión). Sube al barco y este se pondrá en marcha. Uno de los oficiales te dirá (luego de su dosis de pentotal sódico) que **Metal Gear** no tiene puntos débiles, y te "sugiere" volar el barco desde el depósito de municiones (Barco se hunde, **Metal Gear** se hunde, y no hay amenaza, ¿capiche?). En cubierta encontraras los tiros de bengala, pero necesitaras el revólver para dispararlas (está en el primer nivel bajando por el elevador).







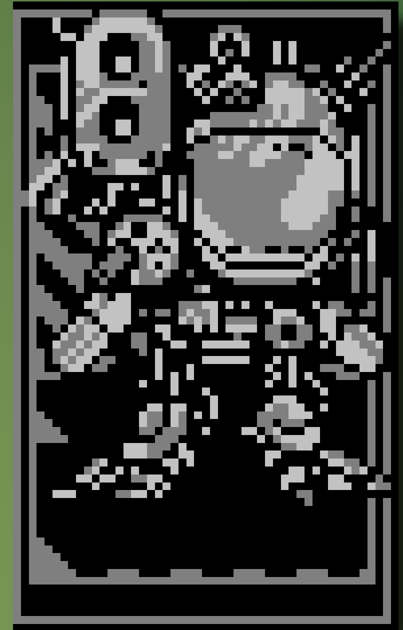
Al entrar al cuarto de estos jefes querrán hacer de ti una cuarta tumba. Aunque tus granadas puedan pasar por arriba de las barricadas no te servirán de mucho, la mejor técnica que veo para vencerlos es llevar tu máximo de minas de mortero, haz círculos alrededor de la tumba del centro, y cuando pases por la parte de arriba deja una mina, cuando ya estés en la parte de abajo dispárala en dirección de la misma tumba del centro, repite el procedimiento, y cuando la hayas eliminado sigue esa misma trayectoria, pero ahora dispara la mina hacia cualquiera de las otras dos tumbas, y luego acaba con la tercera.

Esta es una de las maneras de salir con vida sin ser tocado. Recuerda que las minas de mortero están justo abajo antes de entrar con el jefe, y recuerda también que puedes entrar y salir hasta tener el máximo de ellas. Importante: no eres vulnerable a tus propias balas, así que activa estas minas cuando estés fuera del rango de disparo.



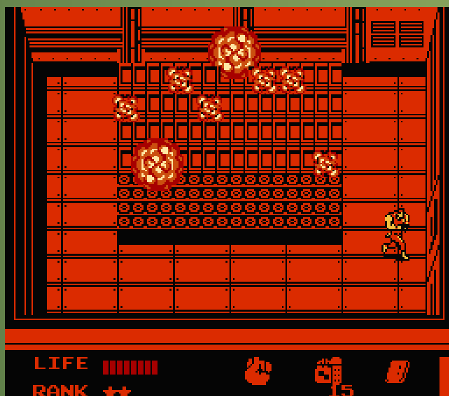
Una vez que los venzas la puerta a tu derecha se abrirá para que obtengas la carta No. 3 (mucha gente se pierde aquí, porque es raro ver un jefe a mitad de un nivel cuando la mayoría lo esperan al final del mismo), con ella puedes obtener el detector de minas, y abrirte paso en el segundo nivel (bajando el ascensor).

BARCO SEGUNDO NIVEL

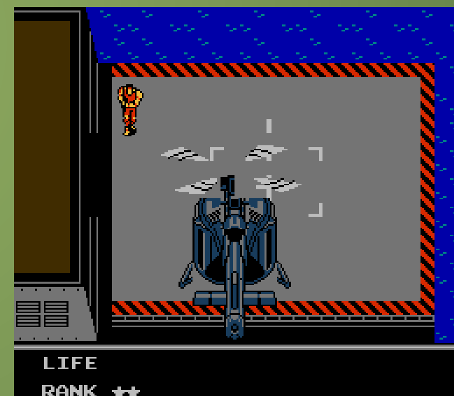


Luego del primer cuarto de este segundo nivel llegas a un cuarto oscuro donde deberás usar tu revolver de bengalas, aún iluminado será difícil evitar los sensores en movimiento (¡¡¿viste los 6 Metal Gear que hay?!!), si suena la alarma ve a la pantalla de la derecha (arriba no hay nada), ahí verás la única puerta del cuarto (**ábrela con la carta 3**); ¿recuerdas lo que te dijo el oficial en cubierta?... pues este es el deposito de municiones, **coloca un explosivo plástico en las municiones para hacer estallar el camarote y hundir el barco**, tienes un minuto para poner los pies en polvadera, subir a cubierta donde está el helipuerto, y salir de ese infierno.

El piloto se pondrá en contacto contigo para darte instrucciones, **usa el radar del TRCVR** si no sabes donde está oculto el Helipuerto (por cierto, de Kockamamie nada, los malos escaparon y aún tienen como rehén a).



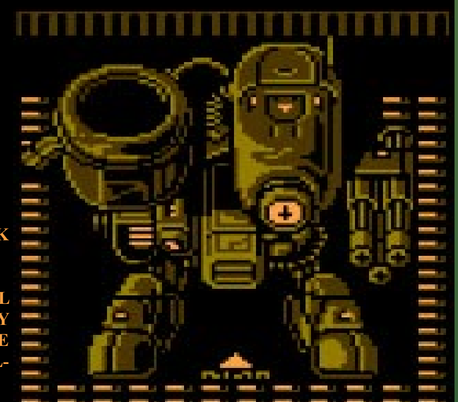
Metal Gear 1 es... Kaput!



Usa el TRCVR si no sabes por donde escapar



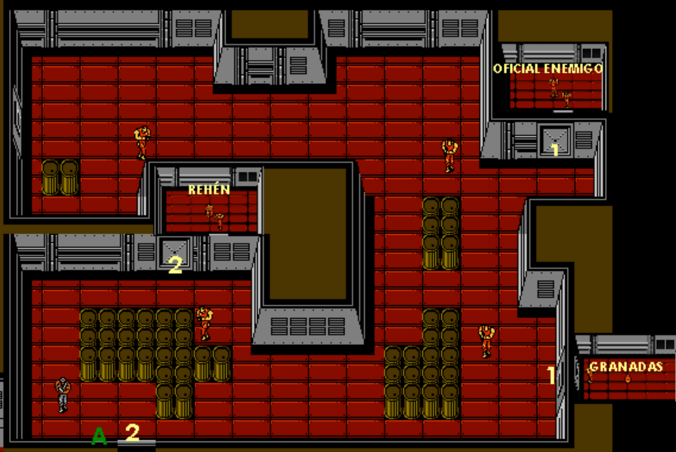
Confirmado: hay un Metal Gear 2 ¡7 veces más poderoso!



El apocalipsis está cerca

Misión 3
EL BARCO

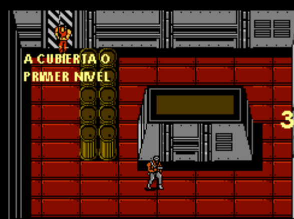






-Segundo Nivel-

BARCO -SEGUNDO NIVEL-

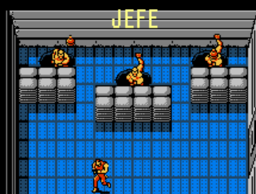




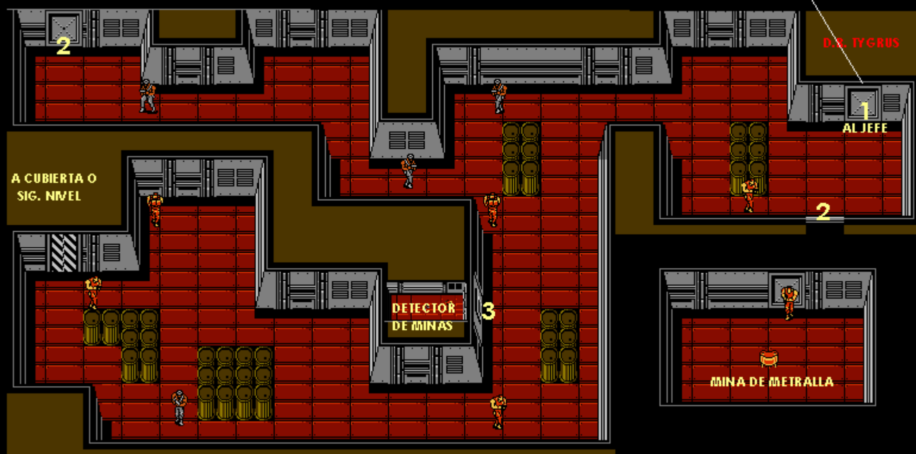


BARCO -PRIMER NIVEL-

-Primer Nivel-

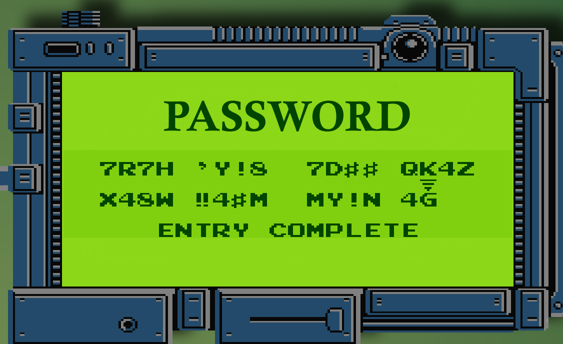






MagazinNES







Luego de destruir a **Metal Gear 1** se te informa de la existencia de un **Metal Gear 2**, además de que se desconoce hacia donde fue llevado **J.T.** (al parecer nunca estuvo en el barco), la batería del **Transceiver** esta agotada (nomás falta que nos moje un perro), así que de momento la prioridad es obtener otra batería para continuar en contacto con tus amigos (y por favor, que esta vez sea del conejito rosa). **Utiliza tu detector de minas** para no detonar las que están diseminadas por aquí. Una vez que obtienes la batería puedes recibir el mensaje que hacia beep beep mientras subías, se te informa de una entrada secreta debajo de la tierra, la cual te puede llevar hacia donde se han llevado a **J.T.** (y de paso sacar más datos sobre ***Metal Gear 2***); como la entrada es secreta, no hay más remedio que ir estallando las barricadas que hay. **La entrada secreta se encuentra en la esquina superior derecha del mapa**, ten mucho cuidado con los soldados que están ocultos, un toque de sus misiles e irás a alguna de las tumbas que has cavado, lo mejor es detonar los bultos con un explosivo plástico y alejarte, enseguida atacar a los soldados con misiles teledirigidos. En la parte superior izquierda de la pantalla hay un cuarto con misiles a control remoto y comida, a estas alturas del juego debes tener rango de tres estrellas, con lo que debes aprovechar para sumar 20 misiles teledirigidos, 20 explosivos plásticos, 9 unidades de comida y 5 tanques de oxígeno para lo que viene (no pierdas tiempo tratando de juntar más de ellos). Si enlazas a **Jennifer** te dirá que aún estas lejos de ella, por lo débil que es la señal (así que no te hagas ilusiones, la cita tendrá que esperar), asimismo, aquí comienzan a suscitarse cosas extrañas (ya verás de que hablo), uno de los rehenes te dice que no debes confiar en **J.T.** según palabras de **Nick** (?). Esto es todo de momento, ahora a seguir por la entrada secreta, y averiguar a donde conduce.



Al caer por la entrada secreta nos encontramos dos caminos, toma el de la derecha (el de la izquierda solo es una salida al campo minado), unas dos pantallas adelante deberás avanzar por un estrecho túnel inundado de agua (los tanques de oxígeno serán lo único que te salvará), selecciona la pistola de tu inventario, así **Snake** pondrá explosivos cuando este agachado, esto para detonar los obstáculos que no te dejan pasar. Sé muy cauteloso con las minas que ruedan, son sumamente peligrosas (y sonarán la alarma para completar la desgracia); en las partes de agua no toques el robot que parece medusa o además de sonar la alarma electrificará el agua (y el cuerpo humano es un excelente conductor de electricidad). Paso a paso que esto requiere sigilo. Saliendo del túnel llegas al tren, en ese momento recibes un privado de **J.T.**, quien te dice que aunque está prisionero en el tren logro ponerse en contacto contigo... no demores! un instante perdido podría significar la muerte de tu compañero.



Misión 4
CAMPO MINADO

CAMPO MINADO

REHÉN

TANQUE DE OXIGENO

MISILES TELEDIRIGIDOS
Y COMIDA

LIFE
RANK
95

D.R. TYGRUS

1

2

1

ENTRADA
SECRETA

TUNEL



EXPLOSIVOS PLÁSTICOS

2

GRANADAS
Y BATERIA

3

SALIDA DE LA ENTRADA
SECRETA

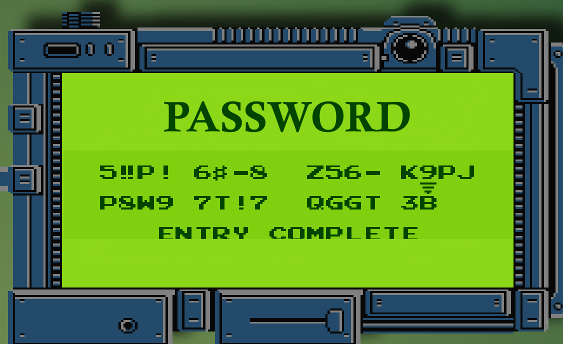
ENTRADA
AL TREN

A

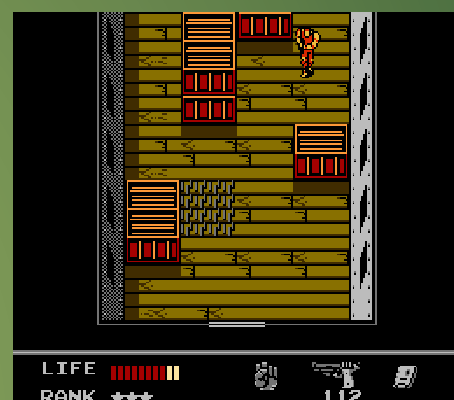
INICIO

MagazinNES





En el tren de la derecha solo hay un compartimiento de tres soldados, seguramente solo está para que juntes provisiones (golpeándolos con puño). Luego de visitar este vagón ve al de la izquierda (ese sí ya es tren), a tan solo unos pasos del primer vagón se pone en marcha todo el tren, así que ya no hay forma de volver atrás (a rajarse a su pueblo).



Conforme avanzas recibirás privados de **J.T.**, en uno de ellos te dirá que no hay trampas a partir de cierto punto (¿Y qué es entonces esa electricidad en el suelo?, ¿algo para estar despierto?), más adelante te dirá que está prisionero en el tercer vagón y que de igual manera no hay trampas ahí. **Averiguar donde está prisionero es fácil, porque no podrás abrir esa puerta con ninguna de tus cartas** (pero tómale una foto con tu memoria fotográfica), **deberás ir hasta el fondo del tren donde conseguirás la carta No. 4**, por cierto, que **a partir de este nivel comenzarán a aparecer trampas en el suelo**, si el piso se abre regresa por donde viniste y espera a que pase el colapso para saber por donde ir. Ahora que tienes la carta No. 4 regresa al cuarto que no podías abrir (**y ábrelo con esa carta**).



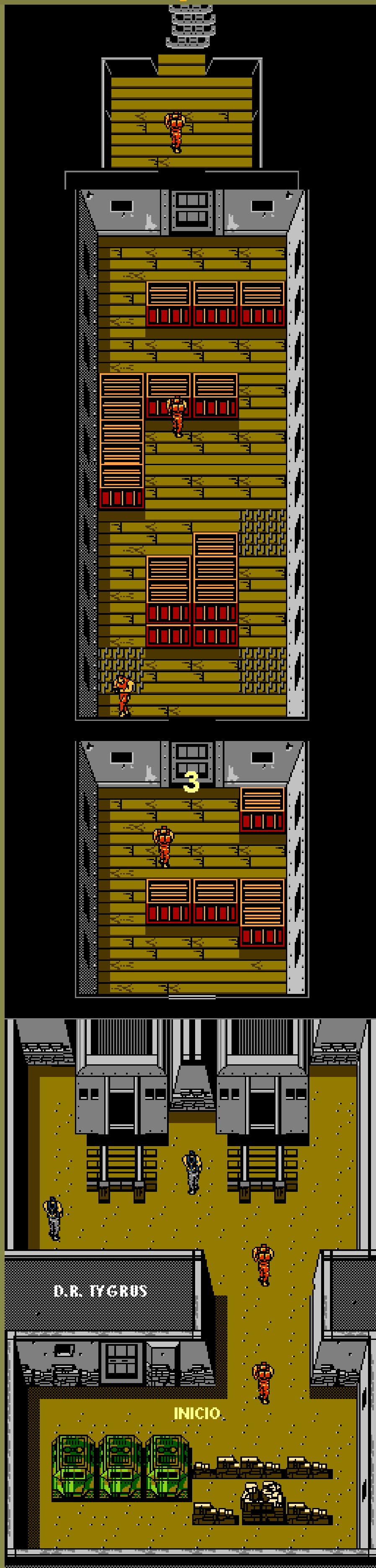
-John, amigo, al fin te he encontrado, ¡te liberaré!. Tan pronto intentas acercarte el piso se colapsa, aún pese a la advertencia de **John** de que no había trampas confías ciegamente en él y evades el abismo para ir y liberarlo, cuando lo haces te arrima un… ¿golpe? (imagen censurada), enseguida **John** declara a los cuatro vientos que es un espía, y que no saldrás con vida de ahí (tanto arrastrarse por los túneles para que saliera con esto).

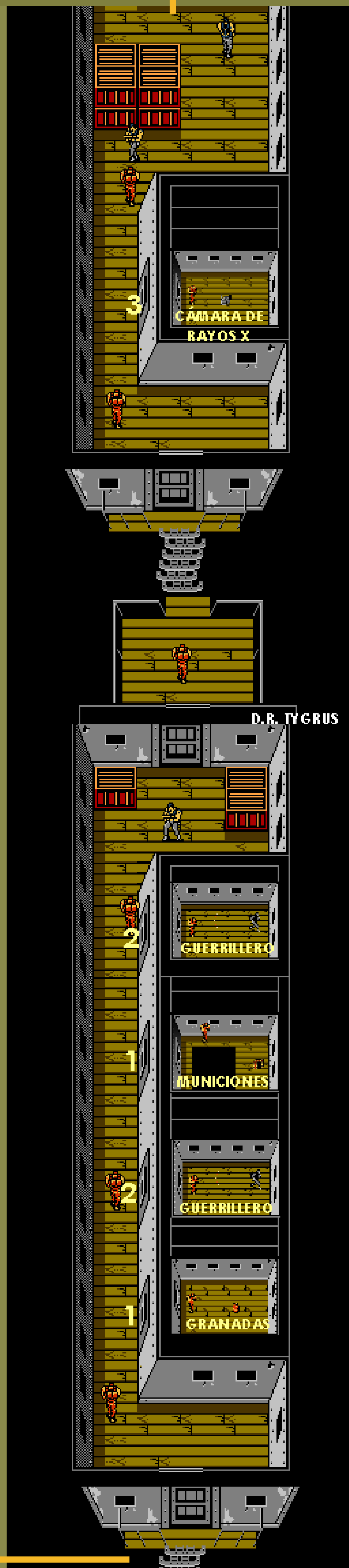


En este juego parece ser que entre más pequeños los enemigos más peligrosos son. Hay una táctica que yo empleo para vencerlo sin que me toque. Para empezar regresa a la entrada (obviamente **J.T.** es brujo o algo porque la puerta ya no se abre), enseguida ármate con los misiles teledirigidos, y presta atención a los lugares donde dejará las minas de mortero (las mismas que tú llevas usando un buen rato), imagina una línea recta entre la parte inferior de la mina y tu cabeza, ahí colócate y los disparos no te tocarán. Tan pronto como estés en esa posición lanza un misíl en línea recta (no te muevas o cambiarás su curso), cuando estalle muévete a la nueva posición que te esté demandando el espía (tu cabecita alineada con la parte inferior de la mina). Con un poco de coordinación lo vencerás sin mayor problema. Ahora que **J.T.** es historia toma el brazo mecánico que deja como recuerdito, y haz lo que te dijo uno de los rehenes: **bájate del tren por una de las partes que unen los vagones cuando el tren se haya detenido**. Has llegado a una especie de campo de prisioneros derruido.

Misión 5
EL TREN

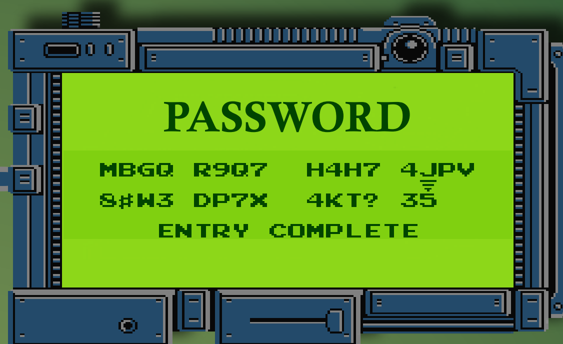
MagazinNES



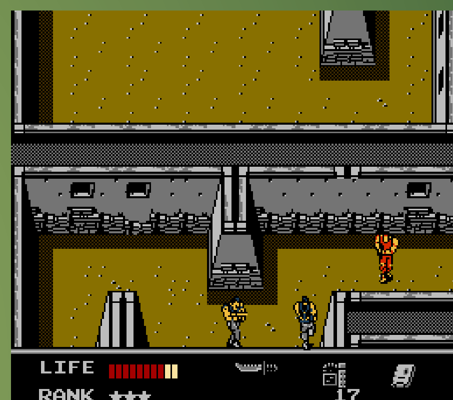








Llegamos a uno de los escenarios más difíciles del juego, sobre todo por los túneles. Si bien puedes ir probando qué paredes son falsas (detonándolas con los explosivos plásticos) es mejor utilizar la cámara de rayos x para no perder tiempo; cuando detones una pared falsa los enemigos te echarán montón, usa tu pistola sin dudarlo y acábalos cuanto antes. La escopeta también es buena opción, pero mide tus tiros pues no tiene silenciador, y si te pasas volverá a sonar la alarma.



Al llegar al primer túnel ve pasando por el escenario siempre agachado, aunque los enemigos estén frente a ti no te verán. Al llegar a la salida sigue el camino con cautela y da cuenta de los soldados que estén de espalda a ti antes de que regresen y te vean, a unos pasos de salir del primer túnel recibes un mensaje de **Jennifer**, quien te avisa que te está esperando en la entrada principal y tiene información importante (¿cómo le haría la zorrillita esta?), y tres pantallas saliendo del primer túnel encontrarás las minas: una de las armas claves del juego.

Cuando llegues a la esquina superior izquierda del mapa abre la puerta con la carta no. 3, súbete a las plataformas que se mueven solas (cuidado, si caes al vacío pierdes toda la vida), y no te bajes en la primera entrada sino en la segunda, sal por esa puerta, estalla la barricada, y entra al siguiente túnel.

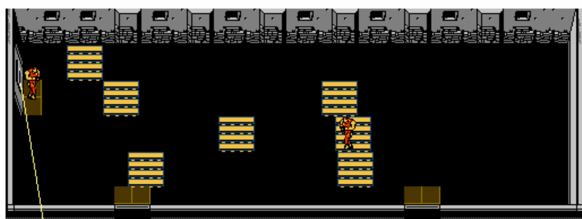


Este túnel se caracteriza por tener minas en el agua así como medusas que al activarse la electrifican, solo agáchate cuando sea necesario para no gastar oxígeno, y procura saltar las minas cuando estén lo suficientemente distanciadas una de otra. Al pasar de una pantalla a otra hazlo a rastras, si las minas vienen de forma difícil entonces regresa una pantalla e inmediatamente regresa al frente para reacomodarlas, hasta que aparezcan de una manera que te sea fácil evitarlas.

Ahora que has salido del campo de prisioneros solo hay que cruzar un puente para llegar a la casa de **Kockamamie**, ah! sí, y también hay que destruir el tanque.

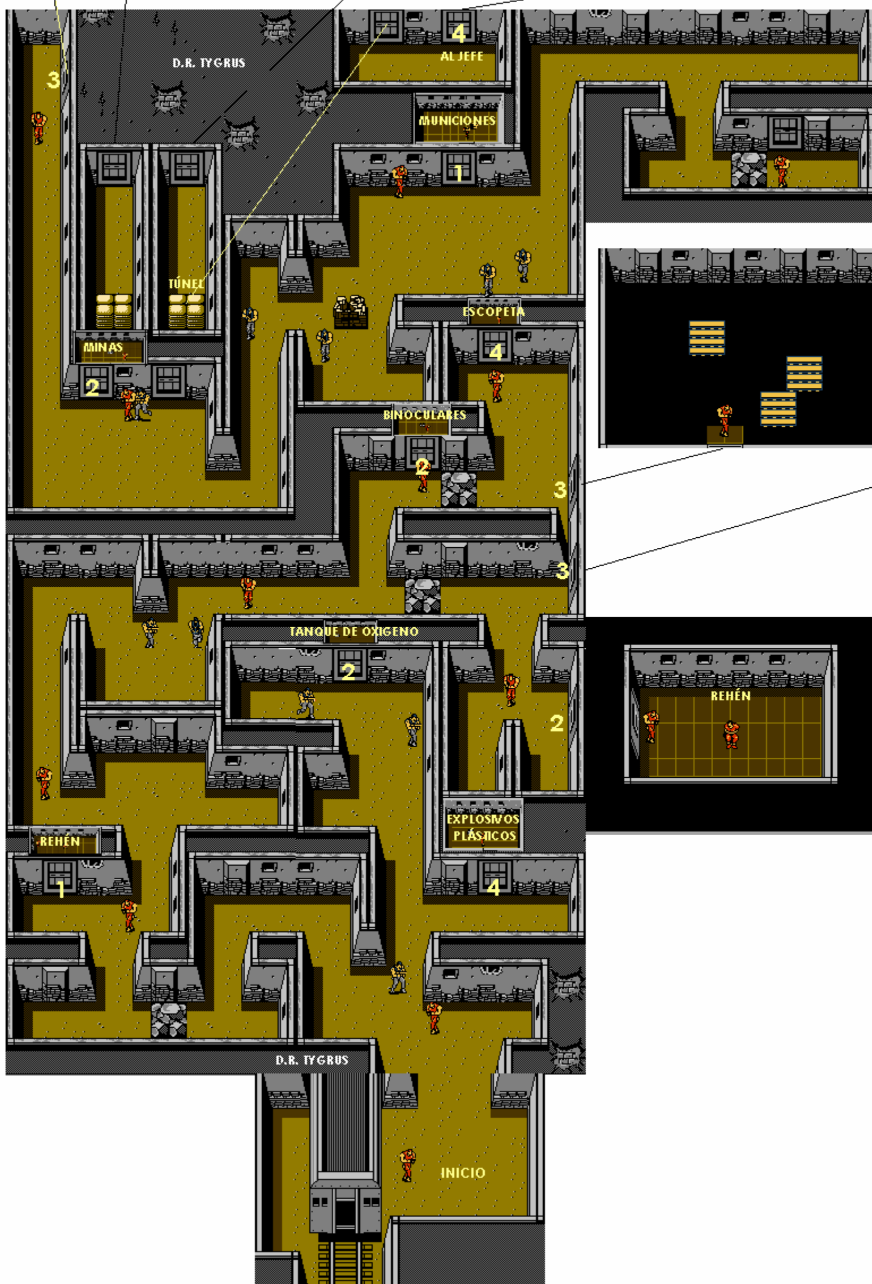


CAMPO DE PRISIONEROS

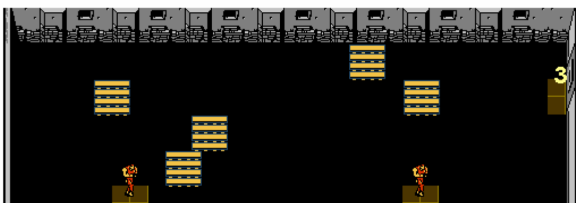




Misión 6
CAMPO DE PRISIONEROS



TUNEL CAMINO DERECHO



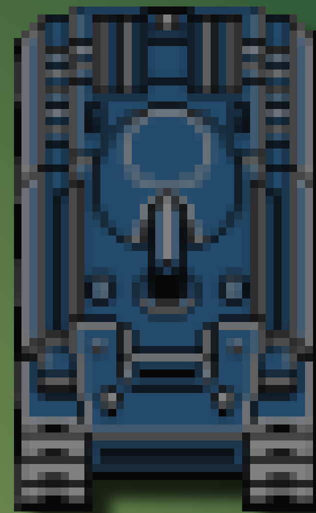


IZQUIERDA

REHÉN

MagazinNES



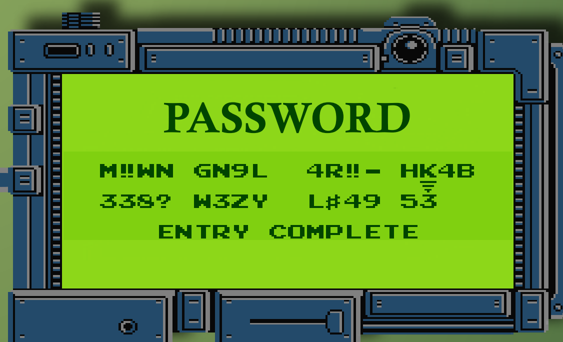


Al llegar al puente no te quedes en el centro, verás que hay unos espacios a los costados (cuidado, que también te puedes caer al agua). Colócate ahí y espera a que el tanque baje, rocíalo con tus minas, pero no las dejes en el suelo que tú mismo podrías pisarlas. Espera a que vuelva a pasar por ahí para seguir dejando minas sobre él, si acaso el cañón apunta en diagonal hacia donde estás tú, muévete en el espacio que tienes libre para que no te toquen sus misiles (uno solo basta para matarte).



Ahora que el paso esta libre, entremos a...





Jennifer nos dijo que tan pronto llegáramos a la entrada principal nos veríamos o nos escribiríamos por **Transceiver**, pero no pasa lo uno ni lo otro, porque no está esperando y cuando intentas ponerte en contacto la señal esta hecha trizas, no hay más remedio que seguir adelante incomunicado, con la esperanza de verla por ahí adentro.

Uno de los oficiales enemigos te dirá que **Metal Gear 2** es 7 veces más peligroso que **Metal Gear 1** (luego de usar gas de la verdad). Al explorar un poco la casa encuentras una antena con la que puedes restaurar la señal, aunque la información comienza a ser más difícil de obtener y se da como entre neblina (nota todo lo que te dice **Jennifer**, parlotea demasiado sin llegar a nada en concreto, y sin dar explicaciones a nada).

Recuerda el secreto del oficial: El mayor tiene la llave maestra… ¿quién será el mayor?...

Misión 7
LA MANSIÓN DE KOCKAMAMIE

6
A LA FORTALEZA

CASA DE KOCKAMAMIE

PRIMER PISO

C
A LA PLANTA BAJA

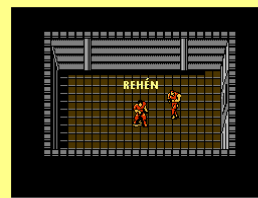
PRIMER PISO

B
A LA PLANTA BAJA

PRIMER PISO

D.R. TYGRUS

A
A LA PLANTA BAJA





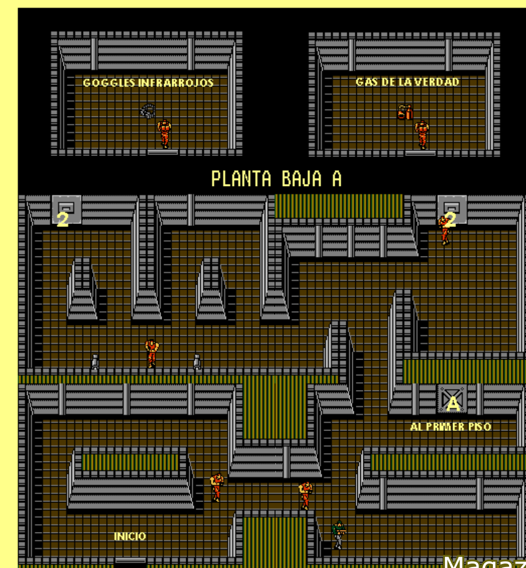
MagazinNES

ANTIDOTO Y CARTA No. 6







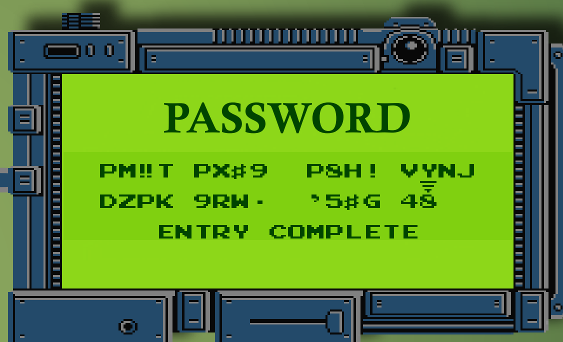


Al llegar al primer sótano haz acopio de provisiones, con el rango que llevas (aproximadamente 4 estrellas) junta: 25 explosivos plásticos, 7 tanques de oxígeno, y 12 unidades de comida, que lo que sigue requiere sutileza y aplomo para aguantar las palabras **GAME OVER** (aunque con las reservas que llevas no debe representar mucho problema). Cuando subas al techo de los funiculares la perspectiva cambia a 2D, aquí hay un pequeño truco para evitar a los soldados que de vez en cuando echan un vistazo al techo, colócate en la parte delantera del funicular, casi como si quisieras aventarte al vacío, y no te verán.



Luego de obtener los goggles infrarrojos úsalos en el primer piso de la casa (en esas partes donde te subes al techo del funicular), para evitar los sensores. Al final de la casa no encontrarás ni evidencias importantes, ni a **Jennifer** ni a **Kockamamie**, solo una entrada que nos lleva a la más difícil de las misiones...







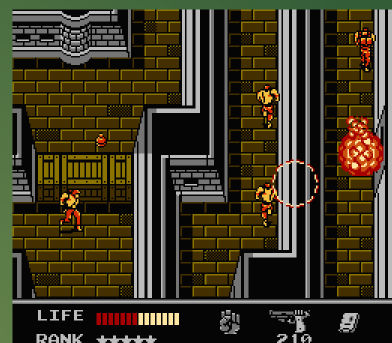
Como de costumbre, somos el último del equipo en llegar, **Jennifer** se pone en contacto para decirnos que **Nick** ya ha dado los primeros pasos dentro de la fortaleza, y que es hora de seguirle, y ella ni que decir, también ya está dentro.

El inicio de este nivel no representa peligro, avanzas por la planta baja y el primer sótano juntando información, suplementos alimenticios y municiones (recarga ambos entrando y saliendo en los cuartos donde los haya), al llegar al segundo sótano nos encontramos con el centro del laberinto (este cuarto está indicado en el mapa con un marco color azul). Ve primero por la puerta de arriba que he marcado con la letra **A en el mapa**. Primero pasarás un túnel no tan difícil que desemboca en un cuarto con la tarjeta No. 5, y de ahí a un cuarto con las botas y municiones (estas ultimas puedes cargarlas varias veces entrando y saliendo del cuarto), pero cuidado, que hay una trampa en el centro, rodea el escenario para tomar estos premios. Ahora que has tomado todo **regresa** por el túnel hacia el sótano 2 nuevamente (el que está marcado con un marco azul).

De regreso en el sótano 2 ve a la puerta marcada con la letra **B**. Aquí viene otro túnel similar al primero que pasaste, luego de eso llegas a un cuarto con el piso electrificado, pasa lo más rápido que puedas para llegar al elevador, el cual te conduce a otra sección de la planta baja, marcado en el mapa como **PLANTA BAJA "D"**, ahí encontrarás uno de los objetos más útiles de ahora en adelante: el chaleco contra impactos. Ahí mismo hallarás un micrófono que te sirve para oír conversaciones detrás de las paredes y gas de la verdad.

Ya no hay más para explorar, así que hay que desandar el camino hacia el sótano 2 (otra vez ese mismo marcado en el mapa con un marco azul), si te falta comida para el regreso recomiendo

que golpees a los guardias que están afuera del cuarto que tiene el gas de la verdad, entres al cuarto y vuelvas a salir a golpearlos hasta que tengas suficiente comida.



Por el tipo de laberintos de este nivel, aparecerán dos nuevos tipos de enemigos cada vez que suenes las alarmas (además de los soldados corrientes), uno de ellos son los cyborgs, estos enemigos no disparan, pero son bombas andantes, así que destrúyelos antes de que te toquen o explotarán contigo. El otro tipo de enemigo es un corredor que te lanza granadas, mantente en movimiento para que no te dé.

Ahora que has regresado al sótano 2 (el cuarto marcado con un marco azul en el mapa) ve por la puerta correcta (y difícil), que es la marcada con la letra **C en el mapa**.



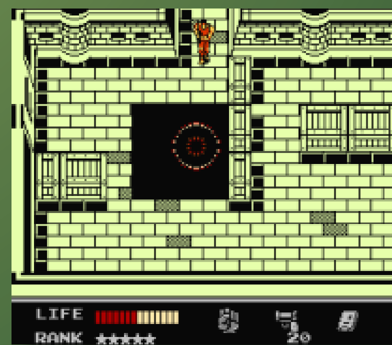
Primero que nada tenemos un túnel con algunos enemigos quisquillosos y sobre todo con una parte hundida que solo se puede pasar a rastras. Aquí son importantes tu comida, el oxígeno y los explosivos plásticos, porque encontrarás 7 barreras obstruyendo el camino (en el mapa lo menciono como **TUNEL DE LAS 7 BARRICADAS**), coloca un explosivo y solo voltéate para que no te dañe la explosión. Tómate tu tiempo pero no demores mucho, porque cada segundo bajo el agua es energía u oxígeno de menos.

Una vez que pases las 7 barreras estarás cerca de la salida, si algún enemigo llega a sonar la alarma lo mejor es que corras todo a la derecha buscando salir, no dudes en usar tu comida para llenar tu energía, y no te quedes a enfrentar al pelotón.... ¡huye!.



Por fin la salida (y lo mejor es que no tenemos que pasar por esto de nueva cuenta). Ahora llegamos a un cuarto vacío, entra a la puerta que ves, hay un ascensor, sube un piso y bájate en la sección del mapa que he llamado **PRIMER SÓTANO "B"**, ve hacia abajo y sigue el camino hasta llegar a la carta No. 7 (observa el mapa para no activar el boquete que se ve afuera del cuarto de dicha carta). Como puedes darte cuenta no hay forma de seguir avanzando (por la trampa que abre el piso) así que regresa por donde viniste y vuelve a subirte al elevador ahora hacia el siguiente piso de arriba que he llamado **PLANTA BAJA "C"**.

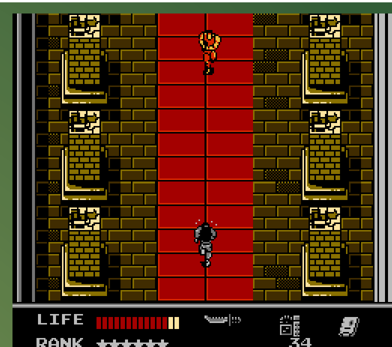
En esta sección de la planta baja (que es larga) solo hay que seguir el camino (no hay problema), recuerda que cuando veas obstáculos debes usar el brazo mecánico para moverlos. ¿Y adivina qué?... luego de mover el primer obstáculo encontrarás un cuarto con explosivos plásticos (que casi enseguida utilizarás en la cámara de gases), llena tus reservas de ellos y sigue adelante, en los cuartos que vienen hay obscuridad, utiliza tu pistola de bengalas para iluminarlos y recuerda que las trampas no se ven hasta que las pisas, lo mejor es ir rodeando los cuartos que están a obscuras (aún y cuando ya los hayas iluminado), mira el mapa si te atoras.



Ahora que tenemos la carta 5 podemos abrir el pasadizo que tiene bases móviles, fíjate en el mapa a donde conduce cada una de ellas, si necesitas comida esta es una oportunidad excelente para llenar tus reservas en la última puerta del cuarto de bases móviles, en menos de 2 minutos estarás al tope y cosa extraña, es la única parte del juego (excluyendo la del inicio) donde puedes recargar comida



tan fácilmente. Cuando salgas del cuarto de bases móviles habrá solo una puerta, ábrela con la carta 6, equípate con el chaleco de impactos y ármate con los explosivos plásticos y el cuchillo, entra a la cámara de gases y ve a donde los obstáculos cubren la puerta, deja explosivos y golpea con el cuchillo unos instantes (en el centro para golpear doble) y date vuelta para que no te dañe tu explosión, sigue golpeando y llena tu vida si es necesario, inmediatamente que los obstáculos desaparezcan cambia a tu inventario y elige la carta 7 para salir. Una vez que salgas no tiene tanto sentido seguir el camino (solo te pierdes de la mochila, pero no sirve de mucho), así que utiliza tu cámara de rayos X para detectar las paredes falsas y estallarlas. Sigue el primer camino que descubres hacia arriba, en la primera puerta que entras oirás murmullos, utiliza el micrófono si acaso deseas saber lo que dicen del otro lado (este tip es vital para vencer a Big Boss: "*El punto débil del Comandante es las suelas de sus zapatos*"...).





Saliendo del cuarto de murmullos vuelve a usar tu cámara de rayos X para detonar la pared a tu izquierda, pero como los enemigos vendrán por la detonación te recomiendo que te armes con el rifle para disparar a quemarropa y no fallar, si acaso salen cyborgs dispárales antes de que se te acerquen (puedes usar la metralleta si no tienes puntería), cuando termine de sonar la alarma sigue el camino hacia arriba, verás unas franjas negras en el piso, de ahí salen agujas envenenadas, la forma de pasarlas es izquierda, derecha, izquierda, derecha, izquierda, derecha. Si llegan a tocarte sigue avanzando hasta que hayas pasado todas y ahora sí utiliza el antídoto. Hemos llegado a un elevador que nos lleva al **CORREDOR ROJO** que se ubica en el **PRIMER SOTANO "B"**.



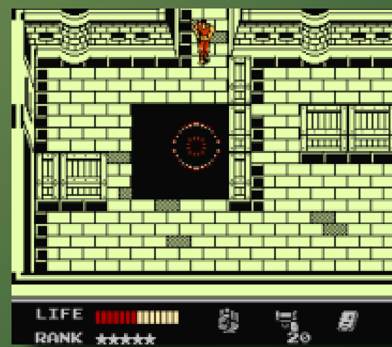
Tan pronto pises el corredor rojo ve todo al centro hacia abajo para evitar los misiles de las estatuas, muévete un poco y espera cuando los mineros hagan estallar la mina para esquivar las esquirlas, sigue este procedimiento hasta topar con pared en la parte baja.

Los misiles de las estatuas son fáciles de esquivar estando al centro del corredor, recuerda no detenerte hasta salir de ahí. Ahora solo es cuestión de seguir el camino hacia la derecha y cruzar otra cámara de gases (como hiciste con la primera). Si te fijas bien, hemos llegado a la parte inferior del mapa donde tomamos la carta No. 7 y donde el colapso del piso no nos dejo pasar.





Ahora solo nos resta subir por el pasillo paralelo al corredor rojo, donde **DEBEMOS** llenar las reservas de municiones, minas de mortero y sobre todo minas (las que se quedan en el piso y que usamos en el tanque). Hemos llegado al último elevador del juego. Sube un piso y llegarás al cuarto que he llamado en el mapa **PLANTA BAJA "B"**, aquí hay tres objetos clave para terminar el juego: los misiles teledirigidos (llénalos a su máximo, los necesitarás), la bomba de humo (la única del juego), y la carta No. 8 (indispensable para llegar a los dominios de **Big Boss**). Además de eso, donde está la carta No. 8 encontraremos a **Nick** moribundo, quien dirá: "*Un sistema de soporte de vida está en la habitación de Big Boss, sácalo de ahí para desprotegerlo...* ***Jennifer*** *es una espía*"...



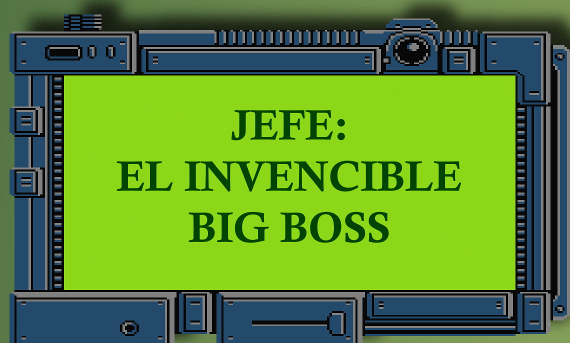
No hay más que hacer excepto regresar al elevador y subir un piso, a la última sección del juego, llamada en el mapa **PRIMER PISO**. Ahora prepárate que viene lo bueno.



Al entrar solo hay dos soldados (como para morirse de risa viendo todo lo que hemos pasado), al cruzar a la siguiente pantalla aparecen dos robots de dos patas… los únicos del juego!! (y no son las únicas exclusivas), ve hacia abajo si te causan molestias o usa misiles teledirigidos para seguirlos hasta reventarlos. Ahora usarás la carta No. 8 para llegar a los dominios de **Big Boss**.

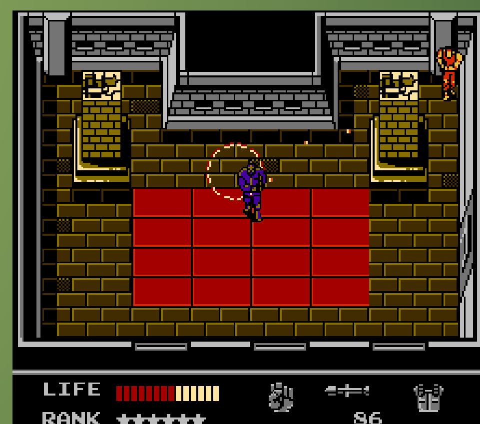


Ya no hay enemigos, en su lugar varias puertas pero no se abren (ya sabrás por qué), solo una es la correcta, y en los cuartos que siguen también verás varias puertas, sigue la ruta del mapa para llegar (por fin) al jefe.





Aún recuerdo las tardes en que tardaba 10 minutos para anotar el password y 2 horas para tratar de vencer a **Big Boss**, sin éxito alguno... nada parecía dañarlo!!. Por fortuna, eso no tiene por qué pasarle a nadie más (sino para qué sería esta guía).



Vermon CaTaffy alias **Naked Snake** alias **Higharolla Kockamamie** alias **Big Boss**, esta aquí de cuerpo presente (así es, salió con vida del colapso de *Outer Heaven*), pero como se lo hace saber a **Snake**, ahora es un cyborg, y quiere su doble venganza, primero por haberlo hecho cyborg y segundo por haber arruinado su máquina **Metal Gear 1**.



Antes de iniciar el fuego contra fuego elige el chaleco contra balas, junto con los misiles teledirigidos, ahora ve detrás del pilar que está arriba a la derecha y cúbrete de sus balas, lanza los misiles como gustes pero dirígelos a él, con 9 de ellos tendrá... espera, algo pasa...

¿Qué es ese ruido?, ¿y esa música? ¡¿y esa transformación?!...

Big Boss - *Ja ja ja, no tengo puntos débiles que puedas penetrar...*

Huye hacia la puerta por donde entraste y de ahí hacia el punto marcado con una "X" en color verde para que te sea más fácil

FORTALEZA DE BIG BOSS

Misión 8
LA FORTALEZA

ELEVADOR







ELEVADOR



ELEVADOR





ELEVADOR

TUNEL





TUNEL

TUNEL DE 7



MagazinNES

ELEVADOR

ELEVADOR





ELEVADOR





ELEVADOR



BARRICADAS

enfrentarlo (los cuartos anteriores también te sirven, pero no hay mucho espacio hacia donde escapar), **Big Boss** te seguirá por las puertas falsas, no sabes por donde saldrá así que lo mejor es no detenerse ni un instante hasta llegar al punto referido **"X"**. Una vez aquí espera a que se detenga y comience a lanzar bolas de fuego, acércate casi pegado a él y deja caer minas en sus pies rápidamente (no las dejes en el suelo porque es difícil que las pise), no olvides que cuando hayas llegado al punto "X" debes ponerte el chaleco contra impactos, si ves que vas a morir rellena tu vida y vuelve a ponerte el chaleco contra impactos. Si **Big Boss** se mueve de donde estaba síguelo, y pégate a él nuevamente **para seguir tirando minas a sus pies**.





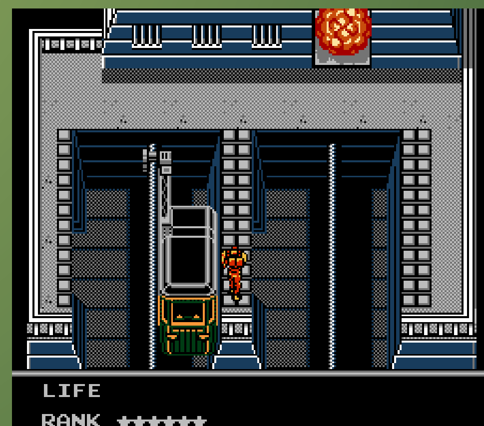
Al momento de vencer a **Big Boss** se activa el mecanismo de **Metal Gear 2**, todos deben ir al refugio (no te hagas el aludido que a tí no te hablan). Ve hacia el cuarto donde te enfrentaste al primer **Big Boss**, a la derecha está **Jennifer** y la salida. La cuenta regresiva se ha iniciado (y tienes 5 minutos para hacer lo que sigue).



Bien, la traidora parece ser que cayó en su propia trampa, pero la desataremos para ver que nos dice...

Jennifer -*Gracias* **Snake***, ve por el camino secreto* (indicando al mismo tiempo la puerta de arriba)...

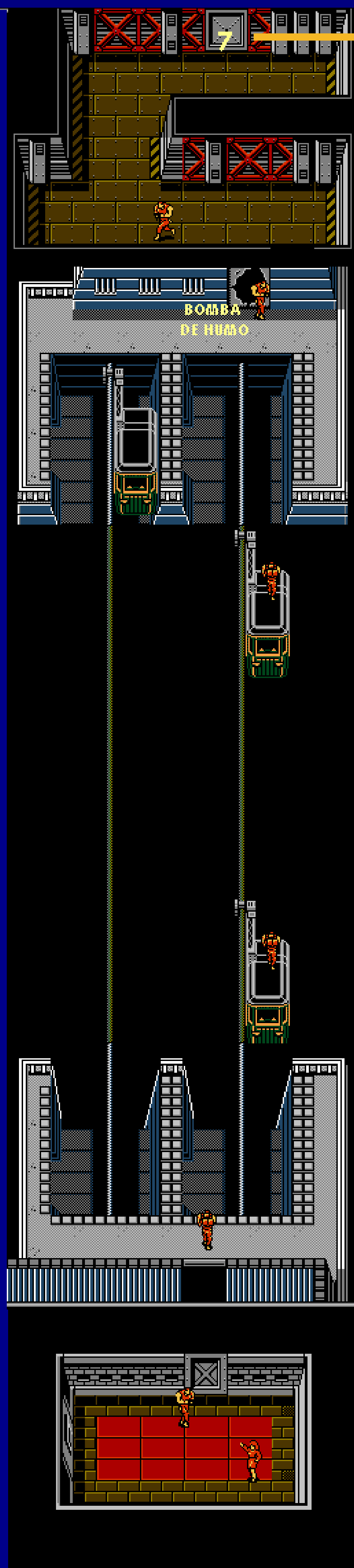
Snake – Nyuk, nyuk, nyuk (léase con gesto de los tres chiflados).



Saliendo por la puerta superior llegarás a la terminal de los funiculares (teleféricos), sube al techo de alguno de ellos para llegar a otra parte de la fortaleza que está cerrada, tu piloto te manda un mensaje diciendo que uses algo ahí donde está la marca (puaf!, ¡no alcanzo a ver nada!, pero tranquilo Snake, pensemos… ¿qué cosa no he utilizado?... ¡la bomba de humo! ¡¡Yes!!), **usa la bomba de humo** para indicarle donde debe lanzar misiles para reventar la puerta.

Una vez adentro te dicen que los objetivos de **Metal Gear 2** han sido fijados: **Nueva York**, **Moscú** y **Tokyo**. Para no perder tiempo usa los binoculares y ve avanzando las pantallas para saber el camino. Abre la última puerta con la última carta (la no. 8).

Metal Gear 2, el estegrón moderno***,*** a la vista a las 10 en punto, pero tiene una muralla impenetrable; ninguna de nuestras armas consigue dañarlo, a menos que el ducto de ventilación pueda



CORREDOR FINAL



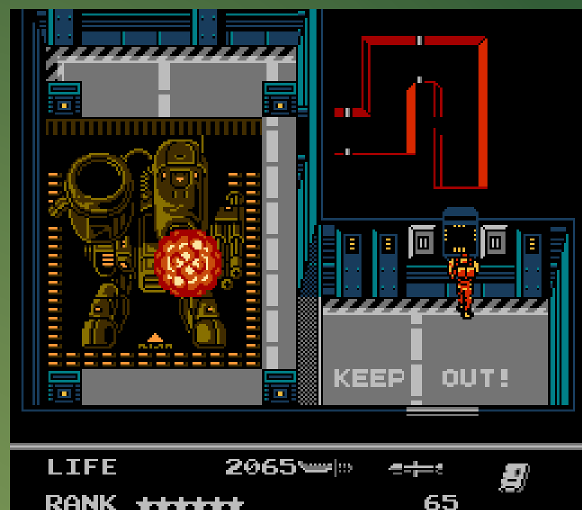
D.R. TYGRUS

8

Misión Final
METAL GEAR 2

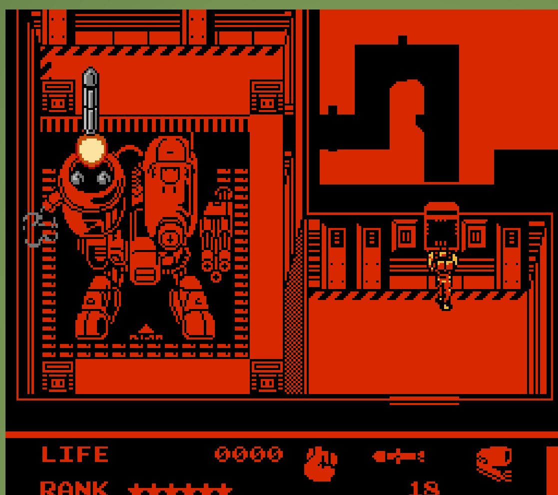


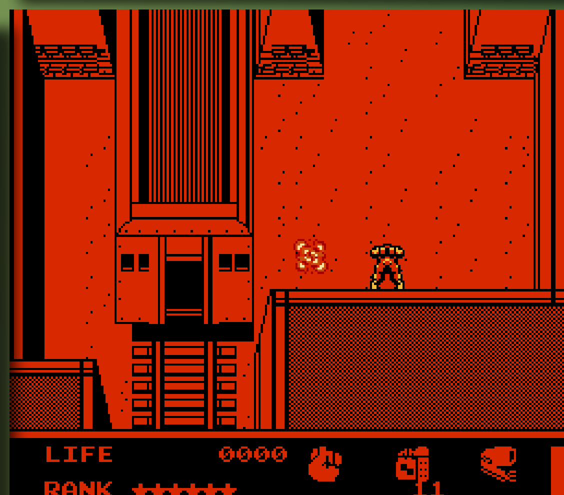
servir para llegar a el, pero ¿cómo?, o la pregunta debiera ser ¿con que?... estamos contra reloj, el arsenal de ***Metal Gear 2*** es 7 veces mayor a **Metal Gear 1**, su objetivo son las principales Ciudades del mundo... ¡¡los misiles!!... casi como iluminados por detonación de trinitrotolueno nos damos cuenta que tenemos en el arsenal misiles teledirigidos; así es, **usa los misiles teledirigidos en el hueco que se ve en la pared de arriba**, aunque no será tan sencillo como crees: hay un sistema de defensa al que hay que burlar y una vez que los misiles lleguen a **Metal Gear 2** debes explotarlos en el centro circular amarillo que tiene. Por cierto, no hagas caso al KEEP OUT!.



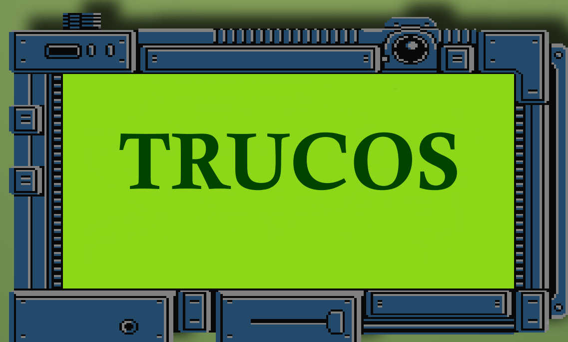
14 misiles y **Metal Gear 2** será otro pedazo de chatarra, uno menos antes de que lance las ojivas y adiós mundo cruel...

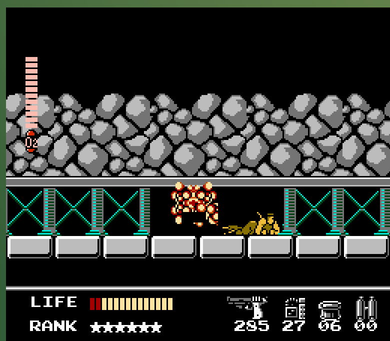
Bueno, como seguramente todo salió a pedir de boca, es hora de brindar por la diversión... que quedó arruinada con esta guía.





Por mucho que corras, en ningún lugar estarás a salvo del poder devastador de *Metal Gear 2*





Aunque parezca increíble, en la última misión es más útil no llevar tanques de oxígeno, porque este truco te reducirá el daño que recibes: cuando vayas a tocar una mina, y no haya remedio de evitarla, agáchate para que te dañe el agua, una vez que estés flasheando por el daño (eres invulnerable) estalla la mina. Te ahorrarás algunas barras de energía así como el sonar de la alarma.



MITAD DE BALAS PARA LA PISTOLA:
AXXVGYAG

DOBLE DE BALAS PARA LA PISTOLA:
EEXVGYAG

BALAS INFINITAS PARA LA PISTOLA:
SZEEOUSE

BALAS INFINITAS PARA LA ESCOPETA:
SXOASKSE

GRANADAS INFINITAS:
SZKAKKSE

MISILES INFINITOS:
SXVEOKSE

BALAS INFINITAS EN TODAS LAS ARMAS:
XTNTZVEE

COMENZAR CON LA METRALLETA:
ZEOVAYPA ó XKXVTYEG

COMENZAR CON LA ESCOPETA:
GEOVAYPA ó KKXVTYEG

COMENZAR CON GRANADAS:
AXOVAYPA ó VKXVTYEG

COMENZAR CON MISILES:
EEOVAYPA ó EKXVTYEK

ENERGIA ILIMITADA:
SXKVKASA

JUGAR CON POCA ENERGÍA:
XVUYTUZE ó XTKZXKZE

REDUCIR EL DAÑO EN UN 50%:
AEUVOAYA



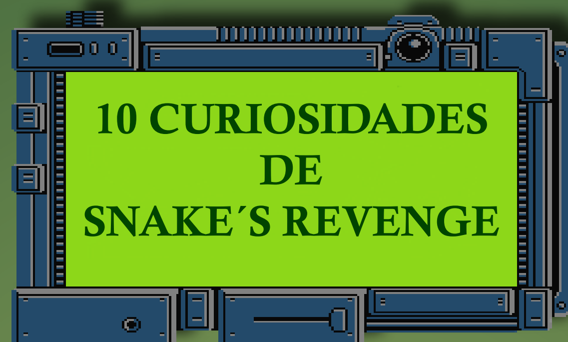
Este error es difícil de conseguir de modo normal, aunque es fácil hacerlo con el código de game genie de energía ilimitada (**SXKVKASA**).



Cuando llegues por primera vez a los funiculares (y te subas al techo) espera a que la escena cambie a modo 2D, y cuando la pantalla vuelva a cambiar al modo normal (cambie de 2D a vista 3/4 aérea) oprime y mantén abajo en el control. Si lo haces bien **Snake** aparecerá dentro de la casa de **Kockamamie** (no preguntar como pasa esto), aunque ahora que vayas al elevador este se encuentra enterrado, así que no hay modo de seguir.

Con el código de Game Genie funciona porque no pierdes la vida al caer al vacío y puedes caminar por el aire en ese pequeño intervalo de tiempo.





1.- Aunque en el juego nunca se menciona que es una secuela de **Metal Gear** (de hecho ni en el título), el arma final del juego es llamada **Metal Gear 2**.

2.- **Metal Gear 2** (de **MSX2**), no fue el segundo trabajo de **Kojima**, sino el tercero, su segundo trabajo se llamo **SNATCHER**. Aquí una captura de la versión moderna para **SEGA CD**. También puede verse la referencia a **Metal Gear**.



3.- Se supone que **Snake** es experto en artes marciales, pero solo usa los puños en esta aventura (talento desperdiciado).

4.- Otra más para nuestro citado: no aguantar la respiración bajo el agua ni un solo segundo.

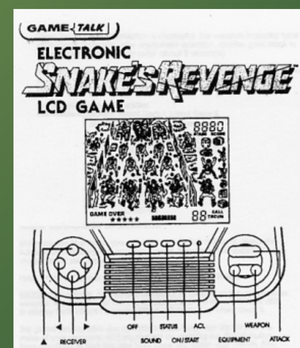
5.- Esta es otra curiosidad poco sabida: en **Snake´s Revenge** somos testigos de la transformación de **Big Boss** en un cyborg, bien, en la secuela oficial de **Metal Gear** (**Metal Gear 2**), algo similar sucede, **Big Boss** sobrevive con algunos implantes biónicos gracias al Dr. Petrovich, pero como el juego fue posterior a **Snake´s Revenge** se creyó que este detalle fue copiado de ahí, cuando en realidad derivó del juego "**Snatche**r". Quien hace los implantes es el Dr. Petrovich... el fundador del proyecto **Snatcher**. Aunque por otro lado sigue habiendo controversia por cómo se efectúa la última pelea en ambos juegos (la persecución por las puertas).

6.- El enemigo del juego se hace llamar (según el manual) **Higharolla Kockamamie**, nombre que suena muy parecido a Ayatollah Khomeini, el líder espiritual Iraní que fundara la primera República Islámica moderna (más guerra fría, cortesía de EUA).

7.- El juego de **Snake´s Revenge** nunca llegó a Japón, tal y como **Metal Gear 2: Solid Snake** para **MSX2** tampoco saliera de la isla Nipona.

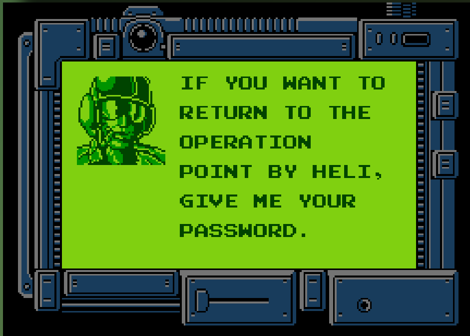
8.- El juego se llama "La revancha de Snake", aunque en ningún momento se sepa contra quién, ni haya motivos para tal (lo idóneo hubiera sido algo como "El regreso de Snake" al menos).

9.- Además del juego para **NES**, existió una versión de **Snake´s Revenge** "para llevar"; el estilo era similar a los **Game & Watch**, en pantalla **LCD**. Este juego fue vendido por **Tiger Electronics** como parte de su línea de productos "GAME TALK". Hubo otros proyectos en puerta como **Metal Gear Solid** de bolsillo, pero finalmente no cristalizó.



10.- Hoy en día, existe todo tipo de alusividad y parafernalia de la serie, sobre todo en Japón, donde hay desde botellas de vino, hasta bonitos radios con la forma del **Transceiver** de **Snake**.





El bonito efecto de graficación monocromática del transceiver.

Por cierto, el Game Boy original (el ladrillo blanco), tenía un modo de graficación muy parecido a este Transceiver, incluso en el cómo aparecen y desaparecen las imágenes.



Para los soldados, cumplir una misión significaba traer la paz a su país, ostentando el estandarte de la victoria, sin tomar en cuenta las heridas sufridas o las pérdidas habidas. Así pues, **Snake´s Revenge** es un juego que cumple su cometido (divertir) aún y cuando sacrifique muchas cosas.

Para jugadores diestros este título puede dejar una buena impresión, por el nivel de dificultad, por la variedad de cosas que hay que ir haciendo (desde disparar, ocultarse, investigar...), y por tener bonitos escenarios (aunque en los de side scroll se respire una atmósfera opresiva y los colores no alegren la vista), además de que la música (pese a las pocas melodías de que se compone este apartado) es buena en su mayoría (la de Big Boss sigue siendo de mis favoritas), pero para quienes se inician en los videojuegos puede suponer algo complejo si se le ve de raíz, además de que el nivel de dificultad no viene precisamente a alegrar la perspectiva.

Aún con estas cosas que pueden hacerlo difícil, el juego es amigable y se deja conducir con tranquilidad si uno la tiene, quizás la última escena pueda ponerte de mal humor por el laberinto que representa, pero si a esas alturas ya le tomaste la medida no hay nada que temer (y creo que se vale echar mano de algún mapa como los que he incluído).

Es hora de que **Snake** descanse, para estar listo en su siguiente misión: la que revivirás una vez más en **Snake´s Revenge** (última aventura para NES), contra los terroristas de la “Fortaleza Fanática”.



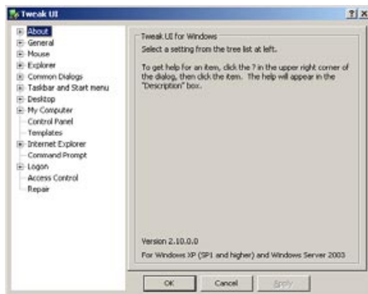
TYGRUS



Tweak UI
Powertoys for Windows XP

Por: Tygrus

Como buenos neófitos e ignorantes que solemos ser (aunque también hay que ver que muchas herramientas del sistema operativo más odiado del planeta no son intuitivas ni de sentido común), ahora les comparto algunos tips que más de una vez me han salvado el cuello, ahorrándome alguna labor tediosa con unos cuantos clicks. Y para complementar a la perfección estos tips, sugiero descarguen el programa "Tweak UI: Powertoys for Windows XP".



Bien, como su nombre lo dice, es una aplicación para Windows XP... aunque también algunos comandos sirven para versiones más viejas de este SO (y quizás hasta Vista o sucesivos).

Comencemos con los Tips.

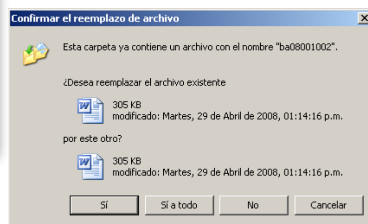
MOVER O COPIAR

Es común usar el mouse para arrastrar elementos a una carpeta: algunas veces el archivo se copia, y algunas se mueve, bien, si lo que quieres es copiar el archivo que estás arrastrando, deberás oprimir la tecla "ctrl" simultáneamente al arrastre, en cambio, si lo que quieres es mover el elemento que vas a arrastrar, entonces mantén presionada la tecla "shift".

NO A TODO

Este es otro pequeño gran detalle que se le peló a la gente de Microsoft, por suerte tiene solución.

Cuando copias elementos de una carpeta a otra, es común ver un mensaje que dice: "esta carpeta ya contiene un archivo con el nombre XXX, ¿desea reemplazarlo?", si tu decisión es "NO" no hay mayor problema (tratándose de un archivo), pero ¿qué pasa si estás moviendo 17000 elementos, y no deseas sobreescribir los que se repitan?, (nótese en la foto que no hay una opción que diga "NO A TODO"), ya te imagino



dando clicks repetidos por una hora al botón "NO", pero aquí va la solución: mantén presionada la tecla "shift" y da click sobre el botón que dice "NO": Windows interpretará esta combinación de teclado y mouse como un "NO A TODO".

COMILLAS (" ")

1) Si deseas guardar un archivo con extensión distinta a la que posee, solo debes agregar comillas, por ejemplo:

Documento de word
"Documento de word.xls"

Este segundo archivo se guardará como archivo de MS Excel, aunque sea documento de MS Word.

RUEDITA DEL MOUSE

Cuando estás navegando en internet, puedes sacarle provecho a la ruedita del mouse usándola en conjunto con "Ctrl" y "Shift":

Ctrl + ruedita = agrandar o achicar tamaño de pantalla.

Shift + ruedita = retroceder o avanzar las páginas que visualizas.

Shift + click sobre liga = abres la liga en una ventana nueva.

ATAJOS DE TECLADO

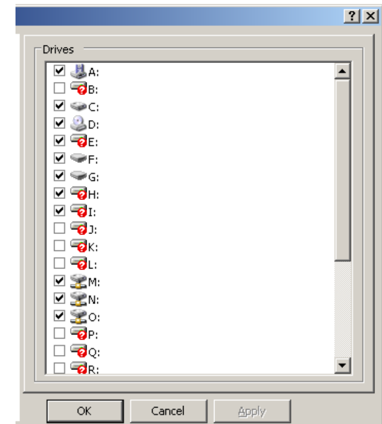
Tecla Win + D = Minimizas todas las ventanas, y ves tu escritorio.

Tecla Win + botón "Pause"= Abres las propiedades del sistema.

Alt + Tab = Cambias rápidamente entre tus ventanas abiertas. Deja oprimida la tecla TAB para que te muevas entres ventanas.

Tecla Win + L = Bloqueas la máquina.

Estos son algunos de los consejos que podemos encontrar en el programa Tweak UI, pero además te permite la gestión entre humano máquina para habilitar/deshabilitar tareas, de un modo fácil, y sin conocimiento de comandos escritos, ni del uso del "ejecutar". Entre estas tareas está el impedirle a la máquina que cargue infinidad de programas al inicio (para los que saben, es hacer lo mismo que el ***msconfig***, pero con interface para inexperto y newbie); también te permite "quitar foco" a ventanas emergentes, para evitar que por equivocación des click a alguno de esos pop-ups inteligentes (los que se aparecen cuando das click); también te permite habilitar y deshabilitar drives, esto lo he encontrado útil cuando no se sabe por qué razón la máquina no identifica algún CD, algún periférico, o dispositivo.



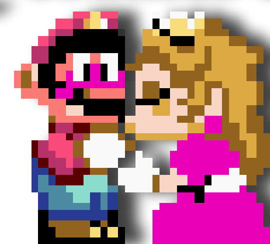
Tweak UI agrupa (en este solo programita) las instrucciones más comunes que están regadas en el panel de control: opciones de sistema, de mouse, de teclado, de carpeta, etcétera; además de que te va dando tips y consejos como los que mencioné en esta misma página.

Bien, mientras sigamos usando sistemas operativos de Microsoft, siempre vendrá a bien conocer algunas de estas mañas para hacer que la máquina se comporte como se nos promete que lo hará; programitas como Tweak UI son el asistente perfecto para meter a esta señorita en cintura.

Ocio en la Red "Quizzes"

Si aparte de los deberes, tareas, hobbies, novias, mascotas, y anexas, te queda algo de tiempo libre, prueba entonces alguno de estos "quizzes" sobre NES, SNES y Arcade.

Aquí sí se vale reprobar.



¿Eres historiador de NES?



URL: http://mentalfloss.com/quiz/quiz.php?q=69

Idioma: Inglés

Comentario: 10 asignaciones de número (capciosas), sobre viejos conocidos de NES. Algo me dice que la moda es sacar 8, a menos que hayas tenido gustos y preferencias "asistemáticos".

Quiz histórico de Nintendo 2



URL: http://mentalfloss.com/quiz/quiz.php?q=153

Idioma: Inglés

Comentario: Ahora son 25 preguntas de confusión múltiple, también hay que saber un poquito de cine. Más complicado que su primera parte, pero no por ello imbatible.

The Ultimate Video Game Quiz Challenge NES



URL: http://www.zipperfish.com/quizzes/quiz/video-game-challenge-nes/

Idioma: Inglés

Comentario: ZipperFish nos ofrece un test interactivo donde debes escribir el nombre del juego en pantalla, con un Mario que habla y te guía, y conforme descubres las respuestas te da una curiosidad del juego en turno.



Puedes pedir pistas, pero te costarán 25 puntos. Se divide en cuatro niveles de dificultad. Cuida de escribir bien las respuestas, o este Mario te las pondrá mal. Al final te dará tu perfil de videojugador. ¡Está genial! (aunque no es tan difícil como lo hacen parecer).

Arcade Quiz



URL: http://www.coolquiz.com/Quizzes/Arcade/

Idioma: Inglés

Comentario: Más interacción, pero ahora con los títulos Arcade.

Quiz de opción múltiple, para recordar esos días en que ponías en hilerita tus fichas frente al vidrio de una maquinita.

16-Bit Wizard



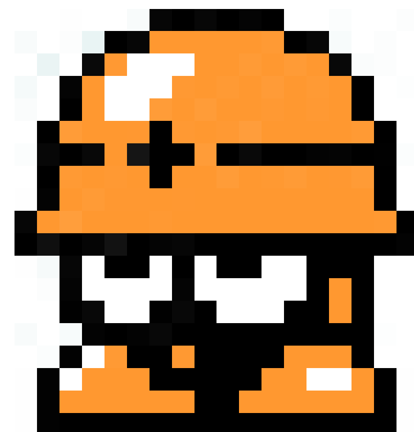
URL: http://the-16-bit-wizard.freeonlinegames.com/

Idioma: Inglés.

Comentario: Tranquilo Super Nintendo, no me he olvidado de tí.

Este Quiz tienen muchísimas preguntas, y te da la opción de elegir entre tres melodías de fondo. Además de las preguntas de cajón sobre los juegos, también pregunta sobre periféricos, chips, y otros.

Natural Born Heroes



La premisa es gastar, probar, rebasar los límites de la lógica para conseguir cosas chuscas, útiles, que parecen imposibles, o simplemente curiosas. Así también, aquí encontrarás tips para facilitarte niveles o jefes (difíciles en su mayoría).

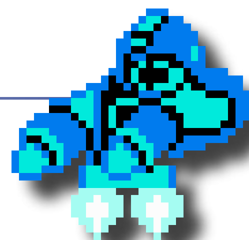


Esta es el primer "*How to*" de un juego hack: **Megaman Ultra**; y es que si el nivel de los Metroids no te ha hecho tirar la toalla, estoy casi seguro que el nivel de la Luna y su difícil jefe lo hará.

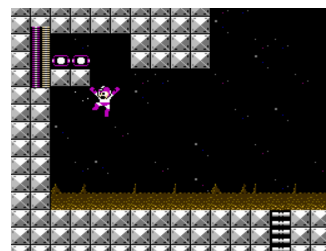
No retardemos esto, que seguro tu también ya quieres darle su coscorrón al Dr. Willy.

Megaman Ultra

Vence en La Luna



El jefe de este nivel es difícil porque consta de 10 reactores, cada uno de los cuales se destruye con 20 disparos de Ultra Beam (el arma de Quick Man), imagina entonces la precisión que debes poseer, y que debes llevar esta arma llena antes de enfrentarlo.

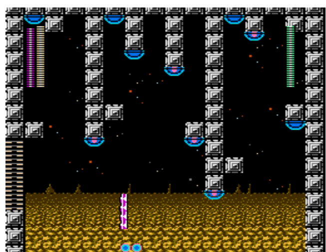


Para comenzar, olvídate del viejo esquema de destruir robots para ir llenando tu energía, mejor haz lo siguiente (y utiliza este tip para lo que resta del juego): donde haya contenedores de energía tómalos, avanza una pantalla y regresa para volverlos a tomar. Como en esta ocasión estamos atorados en la luna, toma los dos contenedores que muestro en esta foto (no necesitas a Rush, solo saltando los alcanzas por no haber gravedad), ve a la escalera como si quisieras descender, y regresa a tomarlos otra vez. Hazlo hasta que tengas llena el arma ***Ultra Beam*** (también es buen momento para llenar el resto de las armas). Ya que estés lleno avanza sin parar hasta llegar al jefe.

Hemos llegado al jefe, bien, todo lo que tienes que hacer es seguir la secuencia marcada para destruir cada reactor. El número en color blanco es el objetivo a destruir, el número en color azul es el lugar desde el cual debes dispararle. Si el número azul está en el aire entonces debes saltar para disparar. Como ejemplo, Megaman tiene el número 3 y está eliminando el objetivo 3. Para el número 6 da saltos altos desde el piso, igual pasa con el número 10.

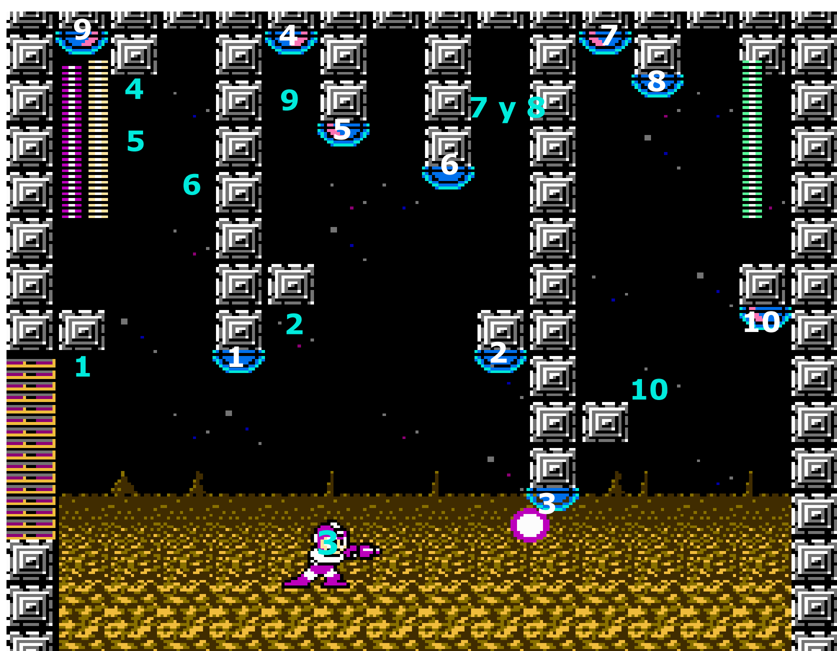


A estos enemigos pásalos por abajo sin hacer nada



Oprime Start repetidamente cuando te disparen, así evitarás que te dañen

Recuerda que son 20 disparos por cada disco, haz el truco de oprimir **Start** cuando te disparen para evitar que te den. **Suerte**!.



Háblale a La Mano

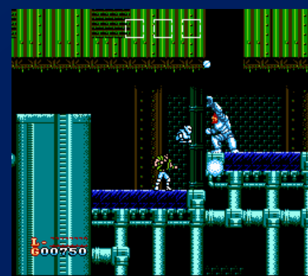
¿Algún problema para pasar niveles, atasco en tus juegos favoritos, dudas existenciales?...



¿Es cierto que además del *Mundo Minus* de Super Mario Bros. hay otros mundos ocultos?

Sí y no. Por un lado solo se conoce el Mundo Minus, y por el otro hay dos hechos divergentes: el primero de ellos es que en el juego japonés de *Super Mario Bros*, luego de acceder al *Mundo Minus* (y no poder salir), si oprimes reset apareces en otros submundos, acuáticos en su mayoría. El segundo hecho es que sí hay muchos mundos adicionales, pero accesibles solo a través de códigos *Game Genie*. Aprende más de ellos en la sección *"El Genio de la Consola"* de este número.

¿Cómo se llama este juego...?



Es un juego en el que el personaje principal es un muñequito y va recolectando como unas letras y cuando agarra 3 obtiene una bazooka o una cosa arriba que dispara y si apretabas abajo + B (creo) lo utilizaba como helicóptero, también se agarraba de las rejas (o de algo parecido). El primer enemigo era un musculoso.

Fuera de que el primer enemigo es un soldado (general), el juego debe ser *Shatterhand*. En Japón es llamado *Tokyuu Shirein Solbrain*, para aquellos que llegaron a jugarlo en cartuchos multijuegos piratas.

¿Cuántos niveles tiene *Platoon*?

Fiuuu!, por un momento pensé que preguntarías como pasar las cloacas en primera persona, o como salir del laberinto de la jungla. *Platoon* (o "Pelotón", sin intención de albur) tiene 4 niveles: *La zona de combate*, *Las alcantarillas (FPS)*, *Foxhole*, y *La confrontación de la Jungla*.

En el mismo Platoon (doble "o"), cuando disparo a algunos soldados me bajan mi energía... ¿somos almas gemelas o qué pasa?



Sucede que estás matando a la gente ordinaria mi amigo, NO A LOS SOLDADOS; por lo tanto, la moral de tu soldado disminuye cuando le das *caña* a esta gente que deberías estar salvando (y pensar que alguien dijo que no se puede vivir de amor y moral).



Por cierto, es natural que luego de estallar el puente te de una sacudida, no olvides que eres humano, demasiado humano.

Quizás en un número futuro veamos, en *MagazinNES*, algunos tips y consejos para este difícil y enredado juego.

TOP 10

Technos Japan



Voy a hacer enfadar a la gente. Sí, voy a hacer un Top, de esos totalmente personales, subjetivos y a criterio del autor, en los que nadie está de acuerdo y en los que vuestro juego favorito está demasiado abajo, el que está primero es una basura y yo estoy pagado por un ser maligno para desvirtuar vuestras mentes. Pero creo que merece la pena que hagamos un repaso a lo mejor que ha dado a la consola NES esta peculiar compañía, reconocible al extremo por el aspecto superdeformed de sus personajes más característicos.



Este es Kunio, el personaje más popular de la compañía, con toda una peculiar y estrafalaria saga a sus pies. Juegos deportivos, beat 'em ups, carreras, peleas todos contra todos… todo desde una perspectiva muy humorística y con unos sprites cabezones y de ojos saltones… aderezados con un exquisito gusto por el juego en multiplayer. En pareja, con los amigos, en soledad o como sea… Kunio y sus amigos traen diversión a raudales para todos nosotros. Lo que viene ahora no es un Top Ten, porque no hubo 10 juegos de Technos que disfrutáramos en Occidente, es un Top Nine... aunque compensaré la vacante hablándoles de algunos de la saga solo vistos en Japón.

9º Renegade





El principio de lo que vendría después. La saga Kunio comienza en este juego, así como el periplo de Technos por la NES. Pertenece a la época en la que nuestra querida consola iba en pañales, y se nota que adolece de casi todo: gráficos pobres, sonido aceptable sin más y jugabilidad limitada. Todos van contra tí y tienes que defenderte. Lo mejor es que puedes pelear hacia ambos lados, atizar mientras corres, dar rodillazos cuando te tienen cogido o dar la patada voladora a lo Chuck Norris. Siempre en soledad contra varias bandas organizadas de decenas de enemigos. ¡Nada mal para ser el primer Beat ´em up de la historia!.

8º Super Dodge Ball

Otra adaptación de un exitoso arcade. Es el primer juego deportivo de la compañía… aunque no sea un deporte reconocido como tal. El juego en sí es divertido, y en él ya vemos a los personajes como los veríamos más adelante, en otros juegos deportivos, con sus gestos grotescos y sus ojos saltones, lo que acrecienta la diversión. Jugar a 2 players es una grata experiencia. Un juego muy adecuado para echar una partidita de vez en cuando para soltar estress. Bastante recomendable. Puedes realizar diferentes ataques y defensas. Una buena pega: es de los juegos con más parpadeos (por saturación de sprites móviles) que ha habido… y eso es una tara (defecto).



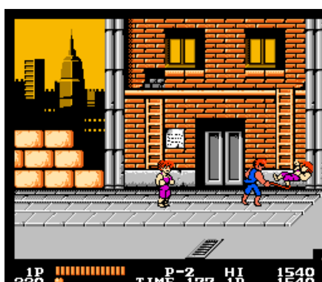




Adivina de quien se trata. Seguro te estás preguntando quién es este sonriente personaje de **TECHNOS**... las cosas no son lo que parecen. Al final del **TOP** podrás ver su verdadero rostro.

7º Double Dragon





Más que aceptable adaptación del archiconocido y archiexitoso arcade.
Peleas, peleas y más peleas… ahora, no esperes ayuda, porque no pueden jugar 2 players a la vez. Te las debes apañar para rescatar a tu novia en un mundo postapocalíptico tú solito. Mantiene las características clásicas de este tipo de *beat 'em ups*, el puñetazo y la patada, además de poder coger objetos del escenario o "chorizárselos" a los enemigos (látigos, bate de baseball, cuchillos…). Muy divertido, pero sus 2 secuelas lo mejoran… en principio.





6° Double Dragon III: The Sacred Stones

Podría llamar difícil a este juego, pero se queda corto. Gráficamente mejor, los enemigos más variados, mejores movimientos, escenas de cine, más interactuación con el entorno... pero esa dificultad excesiva le resta muchos puntos. Vamos, que en definitiva, esta tercera entrega de Double Dragon no me divierte como las otras. Podéis matarme sus incondicionales, pero no tratéis de convencerme. Pienso que lo que más tiene que aportar un juego es diversión, aunque sea tan simple como el Pac-Man... en este juego primaban otras cosas. Posiblemente sea culpa de que está pensado como un arcade de los que te rascan el bolsillo para avanzar lo más mínimo.

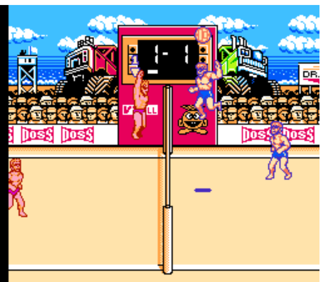
5° Crash´N The Boys STREET CHALLENGE

Extravagante juego deportivo en el que Kunio y sus amigos se van a participar en una especie de Olimpiadas... pero al estilo Technos... o sea, con trampas. Utiliza todas tus malas artes y tus pillerías para ganar carreras de obstáculos, natación, lanzamiento de martillo, lucha, o carreras de saltos por las azoteas de los edificios (ahí es nada). Bastante retador y al principio perturbador, pero cuando te acostumbres verás que no está tan mal.









4° Super Spike V´Ball

Un pequeño paso atrás en el camino de Technos a crearse una imagen de marca firme. Los personajes son estilizados y poco cabezones, lo que a simple vista parece un juego de cualquier otra compañía. En el juego es imposible no pasar un rato entretenido. En él tienes que tener concentración, precisión y sobre todo muchos reflejos. Digo a su favor que, para mí, los juegos de Voleyball me gustan bastante en general y me parecen muy emocionantes.

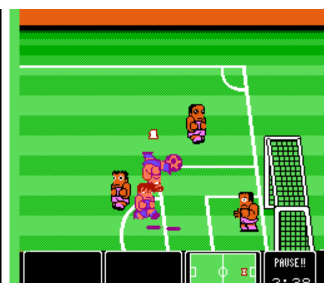
3° Double Dragon II -The Revenge-

Simple y llana evolución de su precuela. Gráficos más definidos, movimientos más suaves... y más complicados. Aunque el muy criticado control no es más que aplicar lo que ya se hizo para Renegade: Un botón para atacar a la derecha y otro para atacar a la izquierda. Así puedes mirar a un lado y atacar a otro, así como atacar a ambos flancos sin necesidad de girarte muchas veces. A mí personalmente... me parece bien este control. Es el juego de la saga que más me gusta y que más me ha divertido desde siempre.









2° Nintendo World Cup

Con este juego se me cae la baba, lo tengo que admitir. A pesar de sus muchos defectos, el que alguien pudiera modificar el fútbol hasta convertirlo en lo que vemos en este juego me parece tan arriesgado como admirable. Un éxito en toda regla y un juegazo que tiene horas de diversión, sobre todo de piques entre amigos en su modo multijugador (hasta cuatro amigotes). Uno de los juegos que más me provoca nostalgia. Fantasía, heroicidad,... olvídate de la pizarra y la estrategia, busca una buena situación para hacer una chilena y... ¡GOOOL!

1º River City Ransom / Street Gangs





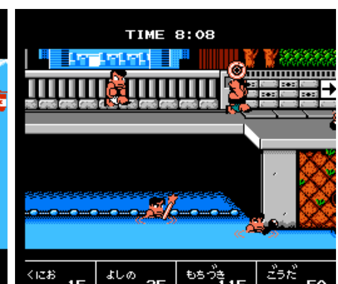
Una verdadera joya de la corona. Un juego muy cuidado y divertido. Aúna el mejor y más entretenido *beat 'em up* con libertad de movimientos, interactuaciones con el entorno y ¡la hermosa posibilidad de jugar con un amigo!.

Esto último hace el juego mucho más animado. Aquí la compañía llevó los juegos de peleas entre bandas a otro nivel. Destacar los detalles humorísticos como cuando se le ve el trasero al personaje… ¿Que no os lo creéis? ¡Pues probadlo ahora mismo!.

Y para que esto no quede así de soso, vamos a hablar también un poco de los juegos de Technos que no salieron de Japón:

Downtown Nekketsu Koushin Kyoku: Soreyuke Daiundoukai





Detrás de este extenso título, del cual un extraño duende nos impidió disfrutar si no eras un asiático de ojos rasgados con una Famicom en su casa, se esconde un verdadero canto a lo extravagante, a la originalidad y al "si adivinas de qué va este juego te regalo mi moto". Y es complicado de explicar… en la primera prueba hay que correr por la ciudad, atravesando casas con gente, tejados,… otra es de pelearse…, otra prueba es de escalar un palo…, vamos, convencionalismo puro y duro. Lo bueno es que te deja hacer casi todas las perrerías que puedes hacer en River City Ransom. (***Recomendable***)

Sugoro Quest: Dice No Senshitach





Para los que dudábamos que Samus era una chica, solo había que introducir como Extraño ¿rpg? totalmente en japonés (no salió de allí) pero con alguna traducción útil para jugar con emulador. Se juega como en tablero y tirando un dado virtual con el que avanzas y con el que luchas contra los enemigos, cual juego de rol de tablero. No me parece muy llamativo y para jugar un rol ya hay alternativas mejores por otros lados. Una extraña incursión de la empresa en este tipo de juegos que se salda con un poco prometedor título. (***Poco recomendable***)

Downtown Special: Kunio-Kun No Jidaigeki Dayo Zenin Shuugou!

Un juego muy al estilo del River City Ransom, ambos son hermanos de sangre. Cambia la ambientación (ahora se basa en más zonas vegetales, ríos, poblados,…), también tienes un compañero que no manejas, pero te ayuda siempre;… y ya está, por lo demás es casi el mismo juego. No salió de Japón como la mayoría de los últimos juegos de la compañía. (***Muy recomendable***)



Ike Ike! Nekketsu Hockey Bu: Subette Koronde Dai Rantou

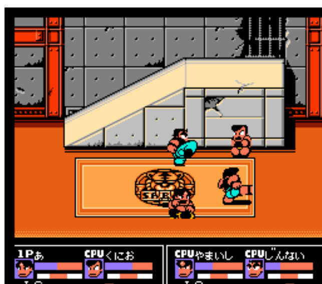




Selecciona tu equipo, ponte el casco (bien apretado, porque el stick de tus rivales impactará en tu cabeza cuando menos te lo esperes) y salta al hielo. Un juego con todo el encanto Kunio, muy del estilo del **World Cup** pero sin la magia de éste.

Muy interesante su perfil multijugador, hasta 4 jugadores. (**Recomendable**)





Nekketsu Kakutou Densetsu

Juego de peleas a lo bestia, todos contra todos… lo cierto es que es más monótono que el resto de los juegos deportivos de **Kunio**. Simplemente una melee de 4 personajes luchando por mantenerse en pie y machacar al contrario. Como siempre, puedes romper la barrera de la realidad y marcarte unos golpes sobrenaturales ayudándote de tu compañero de fatigas. (***Poco recomendable***)

Kunio Kun No Nekketsu: Soccer League





Una verdadera pequeña obra de arte. Mejora el **Nintendo World Cup** hasta hacer que se parezca a un juego de una generación posterior. Casi un juego de **SNES.** Se le añaden infinidad de cosas, charcos, viento, compañeros y rivales con más poder de actuación, rayos,… y no os perdáis cómo se celebran los goles… ¡qué demonios! No os perdáis este juegazo y todo lo que ofrece. Y además, ya sabéis, con multijugador… ¡mucho mejor! (***Imprescindible***)





Nekketsu! Street Basket: Ganbare Dunk Heroes

Baloncesto... por si alguien lo dudaba **Kunio** y sus amigos también salen a la cancha a echar unos tiritos. Perdón, ¿dije cancha? Nada de eso, en la pura calle. Y con todas sus artimañas, trampas y ¡hasta una canasta extra por encima de la que vemos! Lo cierto es que no resulta tan divertido cuando no hay mucha variación en las jugadas… y además es un poco caótico. Aunque con todo, el modo multijugador hace del cartucho japonés una buena opción para pasar el rato. (**Recomendable**)

Bueno, si te sigues preguntando quien era el personaje de la primera página del **TOP**... Ups, ¡no era un personaje!, sino el rosado cutis inferior de Alex.

En resumen, todos los juegos de **Technos Japan Corp.** te brindarán grandes momentos para recordar por el resto de tu vida. ¡Vé ahora a jugar alguno de ellos!, y descubre porque los **Kunio** son personajes infaltables en toda colección que se precie de serlo.



Loquo



Los Mundos de Super Mario Bros. (1a. parte)

Los códigos que verás en esta ocasión fueron obtenidos por *Tony Hedstrom*, y versan nada más y nada menos que sobre el rejuego en ***Super Mario Bros.***: agregando cambios a los mundos, con lo que harán que vuelvas a las andadas del reino seta. ¡A probar!.

MUNDO: INVISIBLE
CÓDIGO: AXAENT



Este es uno de los más desafiantes, ya que los escenarios son invisibles. Guíate por los enemigos, a menos que tengas una memoria privilegiada para recordar donde está cada cosa.

MUNDO: RETRO
CÓDIGO: NEPELA

¿Te sientes nostálgico?... con este código tendrás una versión retro, en colores sepia y crema. Lo demás esta igualito. A este código también se le conoce como el efecto "Game Boy".



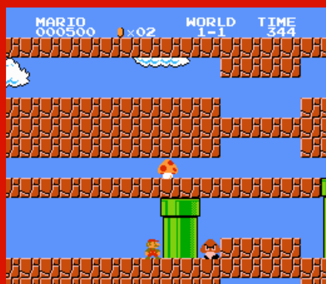
MUNDO: SIN BARRERAS
CÓDIGO: PIATYP

Los enemigos atraviesan todo tipo de paredes. Este puede parecer otro soso código, pero te aseguro que te dejará sorprendido en más de una ocasión.

PD Estás advertido.



MUNDO: LABERINTO
CÓDIGO: NVAOGK



Con este código obtendrás niveles laberínticos. Ojo, algunos no tienen salida, en estos casos puede ayudarte el esperar a que se termine el tiempo, con lo cual es posible que el nivel se modifique.

MUNDO: MISTERIOSO
CÓDIGO: ZLAOKK



Este será el favorito de muchos: los mundos se han vuelto acuáticos, con Bowsers custodiando por todos lados, calamares al estilo Lost Levels, variantes de las trampas que conocemos... todo es una sorpresa.

MUNDO: DEL SUELO
CÓDIGO: PAAPIK

Con este código obtenemos una plataforma adicional. Puede sonar simple, pero rompe el recuerdo perfecto que teníamos de cada centímetro del juego. Procura no perder el tamaño Super, o podrías atorarte.



TIPS FINALES

- Puedes combinar los códigos para obtener efectos varios.

- Cuando oprimes **RESET** los niveles pueden cambiar.

- Recuerda que habiendo varias versiones del juego (americana, europea, pack con duck hunt, etc) los códigos pueden tener otros efectos.

TYGRUS

Bios presentados por: L.A. Rata

Por hoy, les re-presento a algunos muchachos de las ligas mayores. No son todos los que quisiera, pero para comenzar creo que dan el gatazo. Estas son cosas que no agregan valor a la publicación (ni de mi familia son, pues), pero de algo ha de servir el bocado de personalidades.





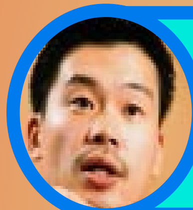
Ed Logg -Tengen-

El fue quien se encargó de recrear el **Tetris** de **Tengen**, o sea que sin él no hubiese habido una bonita y acalorada discusión en los tribunales por la cuestión del licenciamiento. También es conocido por su amplio sentido del humor, y por haber sido parte del equipo que desarrollo **Asteroids**, **Centipede**, **Millipede**, **Gauntlet**.

Toshiyuki Takahashi -Hudson Soft-

También conocido como **Takahashi Meijin** (o maestro **Takahashi**), es uno de los directivos de **Hudson Soft (**que categórico se escucha, aunque vaya uno a saber lo que hace realmente**)**, famoso por hacer 16 pulsaciones a un botón del control en un segundo. Su carisma lo llevó a ser el molde que diera vida a ***Mister Jaggings*** (ejem, nadie leyó eso**)**, del juego **Adventure Island**.





Keiji Inafune -Capcom-

Actual encargado de la *División de Investigación y Desarrollo* dentro de **Capcom**. A Keiji se le recuerda por habernos planteado dilemas amorales, con la creación de **Megaman**. Junto con **Miyamoto**, es de los pocos líderes de la industria que no se ve con ganas de emprender el vuelo. Sus camaradas también le llaman "The Killa".

Shinji Mikami -Capcom-

Resident Evil... ¿hay que decir más?. Claro que lo difícil es hacer el primero, y si es chicle y pega pues crear secuelas se vuelve un oficio (nótese el doble sentido). Su gusto por **Sweet Home** para **NES** lo llevó a crear este título (**RE**, no **Sweet Home**), éxito a partir del cual alcanzó el puesto de Productor, de juegos como **Devil May Cry**. ¡Brainssssss! (quedaba espacio y no sabía que poner, ejé).





Koji Kondo -Nintendo-

El compositor de las melodías de **Zelda**, **Mario**, **Donkey Kong**, **Star Fox**, ha sido pieza clave de la compañía desde 1983. Sus estribillos son tarareados en el mundo entero, sobre todo el tema principal de **Super Mario Bros**., desde la India María, hasta un sujeto en **YouTube** que lo hace con dos guitarras eléctricas simultáneamente (y dicen que a mí me patina el coco).

Hideo Kojima -Konami-

Este sujeto es vicepresidente de **Konami** de Japón (***Kojima Productions***). Se le ha considerado uno de los hombres más talentosos en la programación de videojuegos, creador de la saga **Metal Gea**r (**Snake´s Revenge** no es de él). Se dice asiduo del cine, y fan de las grandes producciones, o de aquellas que aporten elementos a lo que podría ser su siguiente juego de **MG**. Cualquier parecido con el séptimo arte, lo leyó primero en **MagazinNES**.



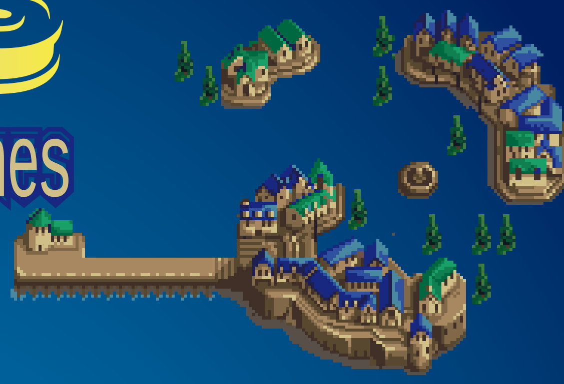


Shigeru Miyamoto -Nintendo-

Rociado por el malévolo (e hilarante) **Joker** con su gas de la risa (**Sabritas** está pensando seriamente contratarlo), **Miyamoto San** es la reencarnación de un **Rembrandt** de los videojuegos. Diseñador, director, y productor de juegos como **Donkey Kong**, **Zelda** y un tal **Mario**. Dudo que alguien no haya oído hablar de él, así que me temo estoy haciendo el ridículo.

OpinioNES

Viejas Tradiciones



A fechas recientes, hablar de "tradiciones" suena burdo, desgastado y senil, cuando el tema de los "videojuegos" está de por medio; de hecho, ni parece un sustantivo aplicable al mismo tema. A riesgo de ello, tomaré prestada esta palabra, en espera de que, para este paréntesis final de **MagazinNES**, la opinión lo valga y lo justifique.

Partamos de lo pintoresco del asunto, de esos días ochenteros en que había que articular las rudimentarias herramientas para hacer un juego, con la inventiva del equipo que lo iba a programar. Ilustro: el juego **Arcade Double Dragon** era una obra maestra... de la ralentización, aunque muchos lo hayamos percibido como un "darle emoción al momento" (a ese grado de ingenuidad se llegaba), un juego que disfrutabas sin más cuestionamientos, pese a detalles como que a los Abobos se les borraba la cabeza repentinamente. Al ingenioso programador poco le importaba la velocidad de la pelea (lo aduzco del resultado), o si había este tipo de desvanecimientos y parpadeos por abusar de su programación; no le importaba, si con ello conseguía un entorno gráfico y un modo de juego que recreara y transmitiera la pelea callejera de una manera aceptable; en suma, hacía uso de las herramientas de modo efectivo (y al parecer indiscriminado), pese a los inconvenientes que he descrito.

Si en un **Arcade** pasaba esto, imaginemos lo que le esperaba a una tostadora como la consola **NES** al intentar clonar un Arcade: algunos juegos cooperativos llegaban para un jugador, los traslados eran una monstruosidad pobre en color, la música adolecía de claridad (como en todo: una que otra excepción). Las "maquis" que llegaban a casa eran como el bautizo de fuego de algunas compañías, cuyo desafío era conseguir una recreación como tal.

Así pues, la programación antigua de videojuegos requería que el programador tomara las herramientas (si es que las había) y las usara con las más elementales instrucciones... y como Dios le diera a entender, ante lo cual, muchas veces optaba por usar su ingenio. Recordemos el caso de **Greg Izz Tavares**, quien utilizó el tiempo de programación de **MC Kids** para hacer sus propias herramientas, hasta que le dijeron que "suficiente era suficiente", y que se pusiera a trabajar en el "maldito juego" (risas).

Claro, no hay que ser genio para imaginar los dilemas de un programador de esa época, ni digo que hoy en día sea distinto (de que hay mejores herramientas así como especialización, no hay duda), pero para aterrizarlo a una opinión basada en elementos del pasado, es aquí donde usaré el término "tradición", porque la continua fricción entre estos dos elementos (la herramienta y el ingenio) concibió resultados sin duda alguna sinergéticos. Esta sinergia, que traducido a cristiano sería "hacer un buen juego", se volvió una tradición de calidad (o standard), como lo llamo.

Esta tradición del "bien hacer" se volvió imprescindible para algunas compañías (y hablo por aquellas que no hacían traslados arcade, quienes de cierto modo ya tenían la mitad del trabajo hecho), la cual no permitía menos que esforzarse, mostrando ese esfuerzo en juegos inteligentes, con ideas, emocionantes... quizás con argumentos segundones que les restaban notoriedad, que no magia.



Abordado este punto, he de concordar con algo que seguro la mayoría está pensando en estos momentos: ¡hay cada lacra de juego para **NES**! (casi casi para la hoguera). Aquí debería decir algo que involucre la palabra "respeto", o algo que tenga que ver con "preferencias", pero creo que es





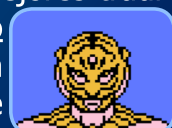

más importante llamar su atención hacia aquello que está en derredor cuando jugamos un título de semejantes atributos (ya explico); a veces, hasta el simple argumento bastaba para tachar de malo a un título (conozco personas que juzgan un juego solo por su historia); uno de mis juegos favoritos ha sido **Sword Master**... aunque su objetivo sea salvar una princesa.

Siguiendo con el hilo inicial, hacer un buen videojuego se hizo tradición (y es que **Nintendo, Capcom, y Konami** la ponían alta con los suyos), al punto que si otros juegos no cumplían la "expectativa", por principio de comparación parecían malos; más notable aún ante el cambio generacional (8 por 16 bits). Esto no lo veo como "siempre malo" (¿estigma anti-totalitario?): habemos personas a las que llegan a gustarnos juegos con muy poca animación, música intermedia, u otros elementos con carestía evidente... pero mientras cumplan su propósito de entretenimiento, el resto se resbala por la tangente (por ejemplo, un niño jugando con la caja del juguete que le regalaron).

Es de hacer notar el abundante catálogo de juegos para **NES**, cuando la queja de que hay "juegos malos" parece imperar, siendo que por muy pocos que fueran los buenos juegos, sin lugar a dudas, de menos igualan la balanza, por el factor diversión que brindan (obviemos la cuestión del interés económico, para así no perder la idea), dentro del cual yace el nivel de **rejuego:** última parada en el itinerario.

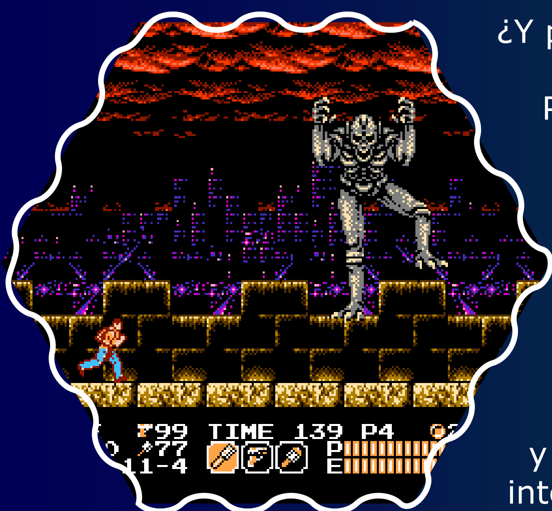
Iniciados los noventa, **Nintendo Power** hablaba del ciclo de vida del videojuego: "lo conoces, lo odias, lo terminas, lo dominas... apesta"; en ese tiempo, era común dedicarle mayormente el espacio (editorial) al sistema **NES**, porque los juegos tenían un elemento adicional a su conquista: el **rejuego** (un auténtico **rejuego**; que nada tiene que ver con la ambición de tenerlo TODO dentro del mismo), claro, no estoy hablando de *puzzles*, se entiende (o medio entiende, verdad?) que en estos era elemental el rejuego, pero en el resto, donde en casi todos había avance lateral/cenital para conquistar objetivos y llegar al fin del juego, el rejuego era como "el poner en práctica lo aprendido": muchos terminamos **Batman** o **Battletoads** sin saber cómo, solo con el rejuego podíamos decir con certeza cómo hacerle y en qué momento hacerlo (obsérvese que esa costumbre se volvió tradición). Fue quizás con la llegada del **SNES** que el rejuego tomó otra forma: suponiendo que el ciclo de vida descrito por **Nintendo Power** fuese cierto, para algunos juegos (ya de **SNES**) se saltaba el punto de "lo dominas", puesto que llegaban a apestar apenas terminados; a muchos nos molestaba tener que jugarlos solo para completar porcentajes, preferíamos buscar otros títulos, dícese rellanos propositivos o de otros sistemas, que continuar con la tortura. Pongo de ejemplo a **Super Castlevania IV**, un estupendo juego que conservaba el estilo de juego del **Castlevania** de **NES**: fuera de los corazones para tus armas, no era necesario ni juntar puntos, ni vidas, ni dinero; los programadores sabían que era un juego de aventuras y punto, nada de segundos objetivos para un 100%, y así, el jugador prefería jugarlo por la diversión que brindaba, no por llegar al porcentaje máximo (señalo, oportunamente, que en juegos como **Super Metroid** esto obedecía a otros propósitos). La **experiencia** en algunos otros juegos (RPG, mayormente), es otra variable del rejuego, quizás en otro momento la opine con detenimiento (porque hay bastante por decir de este tema), que para la cuestión que nos ocupa hoy (la tradición) he hecho notar su punto de unión.

No me queda mucho por decir, salvo que siendo una revista de interpretación discrecional (con foco en **NES** y **SNES**), me obligo a adoptar la postura del **oxímoron**: conciliando las oposiciones por metáfora; y con ello en mente, ofrecer material para gustos tan dispares como afines, alienizados o comerciales, pero eso sí, tratando de ejercer una de las mejores tradiciones: **el hacer las cosas por el gusto de hacerlas.** Al final del día, cada quien tiene el derecho a elegir la pastura que le parezca más verde.



Tygrus

CONTINUE...



¿Y para el siguiente número?...

Primeramente veremos una propuesta interesante, con tres estilos de juego, mucha historia y animaciones, buen control y buenos sonidos, muy completo, vamos, aunque oloroso según algunos muchachos; estoy hablando de ***VICE: Project Doom***.

En ***DJV*** tenemos el tema de los **clones**, y del **tiempo**, ambos con muchas cosas interesantes, que considero son los mejores que he hecho; sin desperdicio, de verdad.

Recuerda que si tienes acertijos que consideres poco o nada conocidos, no dudes en mandármelos (y desde ahora lo agradezco) para la sección ***L@s Lok@s de la NES***. Debido al mucho espacio que ocupó **Snake´s Revenge** (algún sórdido subterfugio se me tenía que ocurrir), dejo para el siguiente número la reseña de **Natsume**, y la segunda parte del tema de **La Piratería**.

También incluiré todo lo necesario para acabar con ***Wolverine***, bueno, con sus super-duper y siempre ponderados acérrimos rivales, que para eso estamos los amigos.

Para la sección **MAME** está la terna ***Zoo Keeper***, ***Marvel VS Capcom***, y ***Crude Buster***.

Todo esto, y mucho material sorpresa será lo que acompañará a la siguiente Edición de ***MagazinNES***... tú sabes si te la pierdes.

magazinnes.blogspot.com

Fé de Ratas



Aunque sigo batallando con el famoso *Postcript*, la desencriptación de fuentes, los códigos que casi no conozco, las transparencias, los *pantones*, y desde luego, con la labor titánica de escribir en mis ratos libres, incluir imágenes, y hacer mapitas, te recomiendo que actualices los números pasados, muchos de los cuales han sido corregidos en los detalles de este tipo.

¡Acúshala **Kirby**, me robas espacio!.





Agradecimientos (A-Z)

Abendagneau
Anigamemusic
Jony17
Loquo
RevistaGamer.com
Vicioman

"MagazinNES"
Vol. 2 Num. 2, Abr-Jun 2008

RECORRE LA LEYENDA
DETRAS DEL CRISTAL





PARA TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



LA

INVASION

HA

COMENZADO



PARA TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM